电脑应用和娱乐的第一选择 总第134期



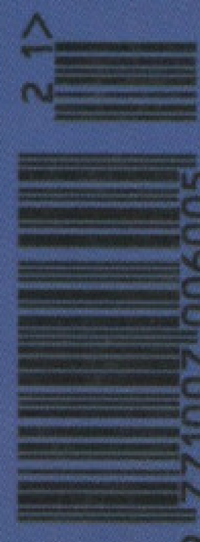
大众软件

2002
21
Popsoft
WWW.POPSOFT.COM 半月刊

平民移动时代

万元笔记本电脑横向评测

零售价：￥6.50元



孔공雀작王왕

11月一起体验《孔雀王》
的魔幻武侠世界
公开测试火爆进行中……

- 制作精良的背景音乐
- 独特的游戏角色各怀绝技
- 富有东方色彩的游戏剧情
- 全3D的魔法施展和绚丽效果

WWW.KJKINGONLINE.COM

奥美电子（武汉）有限公司
电话：(021)63609871
传真：(021)63609872

URITEC
Internet Game Entertainment

总经销：
怡采科技
ECHOICE
WWW.ECHOICETECH.COM

AEC
奥美电子
www.aomeisoft.com
荣誉出品

WCG指定比赛项目

世界三大FPS之一

引领硬件检测标准

全球同步发行上市

全程中文汉化（含语音）

首批10000个预定者获参赛证一张

虚幻 Unreal TOURNAMENT 2003 竞技场

亚太地区UT2003精英大赛中国区报名已开始　垂询热线：010-84620633转8000/010-64421199转8260





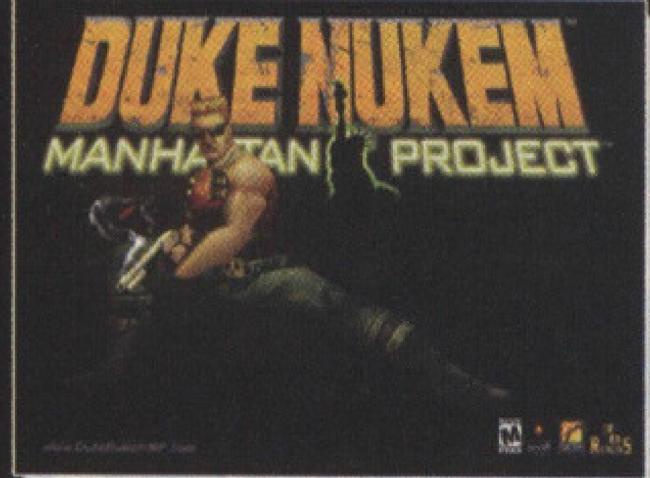


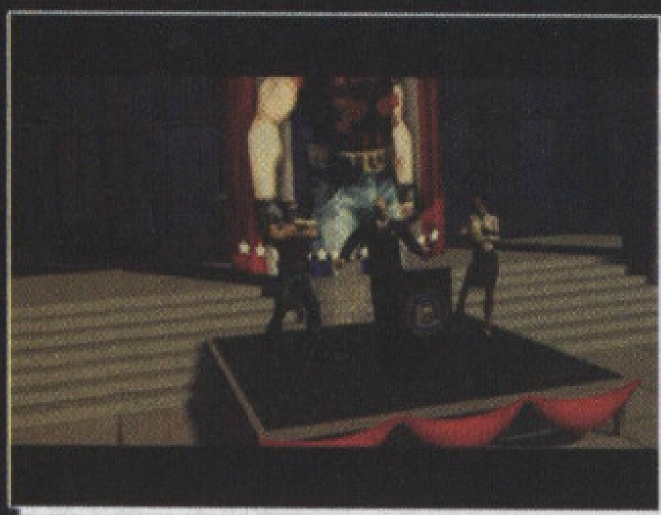




北京恒星互动数码科技发展有限公司
地址：北京市朝阳区芍药居北里绿雅阁113号楼0301室 电话：010-84626784/84626785/84620633/84623324
传真：84622387转8014　邮编：100029 广州：020-87581284 13005107065(联系人:岳红菊)
Http://www.hpyweb.com E_mail: ds1970@263.net

十一月全


DUKE NUKEM
MANHATTAN PROJECT







主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社　长 高庆生
副社长 刘贫和（常务） 林菁
主　编 高庆生
副主编 裘聿纲

编辑部 Walker（主任）
栏目编辑 王晨 杨文韬 汪澎 任然 田震
余蕾 楼丽丽 答笛 杨立
专题记者 汪铁 郭郡 张宇 万楠方 李刚
美术总监 祁津忆
本期责编 汪澎
电　话 86-10-88118588-1200
传　真 86-10-88135594
新闻热线 86-10-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广告部 李诚（主任）
李怀颖 霍虹 苏靖 李友斌
电　话 86-10-88118588-8000
传　真 86-10-88135604
发行部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　话 86-10-88135613
传　真 86-10-88135614

平面设计 林静 李虎丹 尚丽俐
印　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电　话 86-10-82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱
电　话 86-10-82634107/82634092
邮政编码 100089

刊　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
国外发行 中国国际图书贸易总公司
（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2002年11月01日
零售价 人民币6.50元
港币13.00元
美元4.66元

那是上个世纪的最后一天，我独自一人坐在书桌前，悠然等待着新千年的第一抹阳光。墙上的挂钟如往常般嘀嘀嗒嗒响着，可我却感觉它似乎是在以一种跳跃的、不规律的节奏震颤着。忽而，我觉得它跳动缓慢，似乎永远无法指向我盼望已久的新千年；忽而，我又感觉到它一阵狂跳，仿佛提醒我在过去的一个世纪里千万不要留下某种未完成的遗憾。

9月25日，微软发布了其中文Windows XP的第一个全面升级包Service Pack 1。一直以来，Service pack 版本带给我们的一般不会是新技术的大幅提高，而是在安全性、稳定性与兼容性等方面的严谨修补。但即使是这样，国内的众多厂家和玩家仍在为SP1而摩拳擦掌，短短的时间内，微软（中国）中国官方站网和SP1升级包以被下载上百万次。那么广大的电脑玩家们，我们真的要及时安装Windows XP SP1这个庞大的补丁包么？

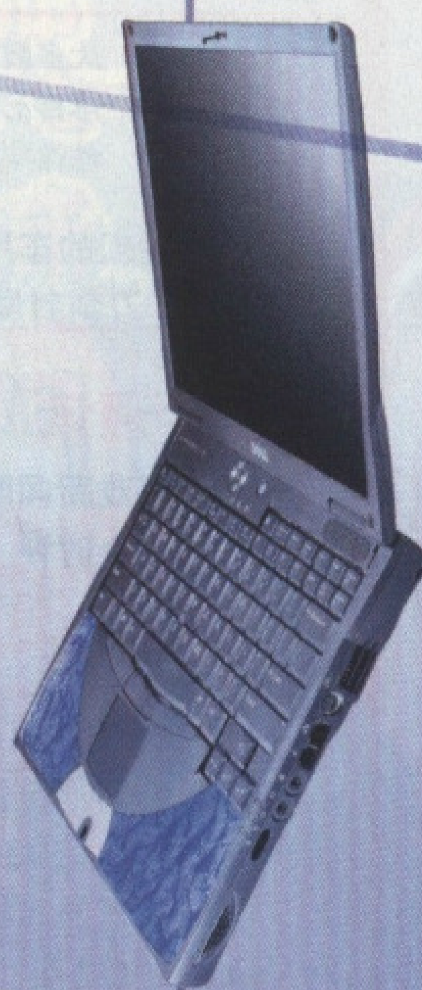
不管是在传统纸媒体还是网络媒体上，都可看到如火如荼的新一轮“万元笔记本”运动。和以往的“万元笔记本”相比，现在的产品无论是配置还是质量上都有了长足进步。诱人的配置和知名品牌之间，该做何选择同样令人头痛……这些问题存在于每个人头脑中，工作环境、用途、个人爱好等都会左右最后的决定，然而客观的数据和专业的指导依然是最重要的选购依据，这正是我们组织本次评测的原因。

DELL™ 戴尔™ 买戴尔™拨打 800-858-2229

轻巧玲珑 动力无间

Dell Inspiron™ 4150采用移动式英特尔®奔腾®4处理器2.0GHz-M，让移动办公更灵活自如





强劲轻薄

DELL INSPIRON™ 4150

移动式英特尔®奔腾®4处理器1.7GHz-M

兼具完美性能和灵活便携的DELL INSPIRON® 4150，无疑是您商务旅行的绝佳选择。它采用最高可达移动式英特尔®奔腾®4处理器2.0GHz-M，拥有非凡的处理速度和相宜的便携表现，虽小犹劲，带给您更自如的移动办公体验。

- 128MB DDR SDRAM内存
- 20GB[1] 硬盘
- 集成10/100 Fast Ethernet网卡
- 32MB ATI Mobility™ Radeon™ 7500C w显卡
- 3.5英寸软盘驱动器
- Sound Blaster兼容声卡
- 8倍速最大DVD-ROM
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调制解调器
- 1年内有限保修（1年内下1工作日上门服务）

仅重2.68kg，仅厚3.73cm

E-VALUE 配置代码：C541014Z-810456

只限10月28日–11月1日，购买此款笔记本电脑，另加人民币899元，即获得Lexmark 3合1打印机(打印、扫描和复印)。

欲了解11月更多精彩促销，请拨打咨询热线。

标准配置价 人民币 **13,588**

经济高效

DELL INSPIRON™ 2650

移动式英特尔®奔腾®4处理器1.7GHz-M



- 128MB DDR PC2100 SDRAM内存
- 20GB[1] 硬盘
- 集成10/100 Fast Ethernet网卡
- 16MB nVidia GeForce2 Go™ 100显卡
- 3.5英寸软盘驱动器
- Sound Blaster兼容声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- 56K内置调制解调器
- 1年内有限保修（1年内下1工作日上门服务）

E-VALUE 配置代码：C541013-810456

只限10月28日–11月1日，购买此款笔记本电脑，另加人民币299元，即可获得名牌打印机。

标准配置价 人民币 **11,998**

强劲轻薄

DELL INSPIRON™ 4150

移动式英特尔®奔腾®4处理器1.8GHz-M



- 256MB DDR SDRAM内存
- 30GB[1] 硬盘
- 集成10/100 Fast Ethernet网卡
- 32MB ATI Mobility™ Radeon™ 7500C w显卡
- 3.5英寸软盘驱动器
- Sound Blaster兼容声卡
- 24倍速最大CD-RW和DVD Combo Drive
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调制解调器
- 1年内有限保修（1年内下1工作日上门服务）

仅重2.68kg，仅厚3.73cm

E-VALUE 配置代码：C541016-810456

只限10月28日–11月1日，购买此款笔记本电脑，另加人民币899元，即获得Lexmark 3合1打印机(打印、扫描和复印)。

标准配置价 人民币 **15,588**

DELL INSPIRON™ 4150

移动式英特尔®奔腾®4处理器2.0GHz-M



- 256MB DDR SDRAM内存
- 40GB[1] 硬盘
- 集成10/100 Fast Ethernet网卡
- 32MB ATI Mobility™ Radeon™ 7500C w显卡
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调制解调器
- 24倍速最大CD-RW和DVD Combo Drive
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- Sound Blaster兼容声卡
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年内有限保修（1年内下1工作日上门服务）

仅重2.68kg，仅厚3.73cm

E-VALUE 配置代码：C541019-810456

只限10月28日–11月1日，购买此款笔记本电脑，另加人民币899元，即获得Lexmark 3合1打印机(打印、扫描和复印)。

标准配置价 人民币 **17,588**

移动多媒体

DELL INSPIRON™ 8200

移动式英特尔®奔腾®4处理器2.0GHz-M



- 256MB DDR PC2100 SDRAM内存
- 40GB[1] 硬盘
- 带有64MB DDR 显存的nVidia GeForce4 440 Go™ AGP 4X显卡
- 3.5英寸软盘驱动器
- Sound Blaster兼容声卡
- 24倍速最大CD-RW和DVD Combo Drive
- 内置立体声音箱
- 15英寸彩色UXGA+ TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- 内置56K调制解调器和10/100 Fast Ethernet网卡
- 1年内有限保修（1年内下1工作日上门服务）

E-VALUE 配置代码：C541020-810456

只限10月28日–11月1日，购买此款笔记本电脑，即可免费获得名牌打印机，或另加人民币799元，即获得Lexmark 3合1打印机。

标准配置价 人民币 **19,888**

升级建议（需另加额外费用）：
- 可升级至DVD-ROM或Combo Drive
- 可升级至更大容量的硬盘
- 可升级至3年内下一工作日上门服务
- 另加人民币600元，可升级至Microsoft® Windows® XP Pro专业版

声明：每个优惠不可与其他优惠共同使用，并只限于中国内地的系统。以上产品图片仅供参考。以上价格已包含增值税。北京、上海、广州、深圳、南京、苏州、无锡、杭州收取最低运费，其他地区酌加

除本广告所列配置外，戴尔全系列产品，均可按需配置。更多选择自由，更多优惠价格，请拨打戴尔免费销售专线。

欲了解11月更多精彩促销，请拨打咨询热线

免费电话订购

800-858-2229

www.dell.com.cn

拥有DELL™戴尔™的力量



价格、规格配备及产品供应状况随时更改，恕不另行通知。以上产品报价均已包含增值税，运费需另付。DELL、Dell标志、DELL INSPIRON、DELL LATITUDE及E-VALUE均为戴尔电脑公司的商标或注册商标。Intel英特尔、Intel Inside标志、Pentium奔腾和Intel SpeedStep是英特尔公司或其美国和其它国家分支机构的商标或注册商标。Microsoft、Windows及WindowsNT为微软公司在美国及/或其他国家拥有的注册商标或商标。此文中提及的其它商标及商号名称是指拥有该商标及名称的机构或其产品。戴尔电脑公司及戴尔计算机（中国）有限公司并无拥有其它商标及商品名称的权利。[1]关于硬盘，GB是指十亿个字节，实际容量会因不同操作环境而变化。•现场服务由戴尔中国授权的服务机构提供，但不适用某些偏远地区。在电话技术支持后，如有进一步需要，会有技术人员上门服务。Dell国际服务覆盖29个国家和地区，请致电了解更多详情。CompleteCover售后服务仅适用于特定国家的Latitude及Inspiron系列笔记本电脑，同时这项服务的保障范围并不包括商品被盗、丢失、火灾或刻意破坏而致的损失。Inspiron系列笔记本电脑需购买3年零配件更换和下一工作日上门服务方可享有该项服务。戴尔电脑公司及戴尔计算机（中国）有限公司不负责印刷及摄影上的错误。广告图文中所示规格配备仅为部分选择。如欲了解戴尔计算机（中国）有限公司提供的有限保修细节，请致函以下地址：戴尔计算机（中国）有限公司戴尔直销部 中国厦门金尚路2388号，邮政编码：361011。2002年戴尔电脑公司版权所有，并拥有与此有关的所有权利。以上图片仅供参考。

Dell推荐企业使用Microsoft® Windows® XP Professional

戴尔商用PC采用正版Microsoft® Windows®操作系统，为了保证品质和服务，请认明Windows® XP正版标签，详情请浏览：www.microsoft.com/piracy/howtotell

CONTENTS 目录

2002年第21期 总第134期





编辑部报告

二十四位真彩色

我的家就住在北京西山边上。西山是燕山山脉的末梢，而燕山山脉，则属于太行山的家族树。

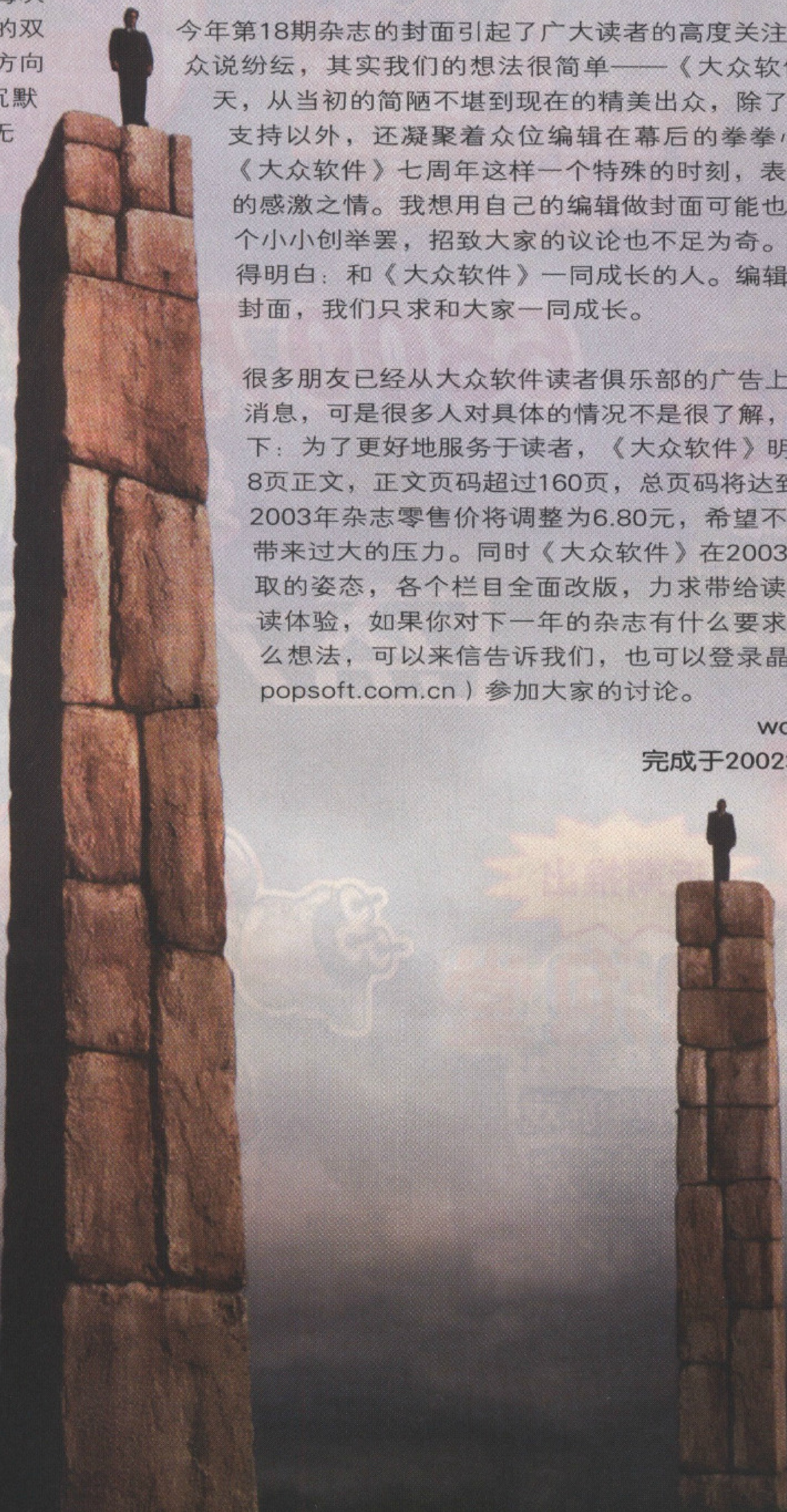
从塔楼18层的窗户望过去，西边一带青青的山梁，绵延逶迤，总是那么默默地耸立着，从大山深处，流淌出一条早已干涸的河流——永定河。无论是春风秋雨，还是夏炎冬凉，那大山总是一一承受，沉静如水，你永远听不到大山的声音，也无从感受山的心情。

可是我仍然喜欢这大山，每次看到它那沉默的身影，我的双脚便不由自主地向着山的方向移动。对我来说，它的沉默是一种神秘的召唤，我无法抗拒这召唤的魔力，于是便一次次地走进大山的怀抱。因此，经历了一个烦乱的国庆长假，在这个暖暖的秋日，我再次拖着干枯的身体来到了这里。

秋天的山野是最美的，是一个色彩斑斓的世界——不知名的藤蔓爬满岩壁，用自己血红色的枝叶宣布着秋天的到来，这是血红色；路旁不时闪过几棵银杏，于是秋阳下闪闪发光的一片明黄便兀然扑入你的眼帘，这是明黄色；山上的林木们在微微秋风中懒懒地摇动着自己的身体，间或一阵旋风吹过，卷起漫天落叶，这是各种各样的黄色和绿色；可怜的柿子树早早便掉光了自己的叶子，只剩下孤零零的柿宝宝们在枝头摇摆，同样招摇的还有一粒粒酸枣，它们用漂亮的金红色诱惑着你的视线，这是金红色；喜鹊叽叽喳喳地飞下山谷，是黑与白；农家院子里，几只母鸡在落家常，是各式各样的杂色……

不知为什么，我忽然想起了案头的电脑，不由得微笑了。是啊，个人电脑的世界从单色发展到16色、256色、16位增强色，直到24位真彩色，甚至是32位超彩色，可是再高的位数，又怎能比得上这山中美景？随意的一道光线变化，便勾勒出万物蓬勃而出的生机与活力，千变万化。而此时此刻，所谓的人定胜天便只能成为古人的一种可爱梦想，映衬出我们的狂妄。

身处IT业的最前线，我们深深感受到技术的进步是无止境的，我们为技术的每一次突破而欢呼喝彩，我们被技术的浪潮推动着不停脚地匆忙前行，永不停息地追逐朝拜下一个波峰，我们用技术代替着自己的感官甚至是思想，却渐渐忘记了真实世界的样子，这便是我们的生活么？



今年第18期杂志的封面引起了广大读者的高度关注，大家对我们的做法众说纷纭，其实我们的想法很简单——《大众软件》一步一步走到今天，从当初的简陋不堪到现在的精美出众，除了读者朋友们的关心和支持以外，还凝聚着众位编辑在幕后的拳拳心血，编辑部希望借《大众软件》七周年这样一个特殊的时刻，表达对编辑们辛勤劳动的感激之情。我想用自己的编辑做封面可能也算是国内期刊界的一个小小创举罢，招致大家的议论也不足为奇。其实我们的封面上写得明白：和《大众软件》一同成长的人。编辑部没有美女用来装点封面，我们只求和大家一同成长。

很多朋友已经从大众软件读者俱乐部的广告上得知杂志明年调价的消息，可是很多人对具体的情况不是很了解，因此我在这里说明一下：为了更好地服务于读者，《大众软件》明年将继续扩版，增加8页正文，正文页码超过160页，总页码将达到200页的规模，因此2003年杂志零售价将调整为6.80元，希望不会给广大读者朋友们带来过大的压力。同时《大众软件》在2003年将继续保持锐意进取的姿态，各个栏目全面改版，力求带给读者更为全面丰富的阅读体验，如果你对下一年的杂志有什么要求和期望，对办刊有什么想法，可以来信告诉我们，也可以登录晶合后院（http://club.popsoft.com.cn）参加大家的讨论。

walker@popsoft.com.cn

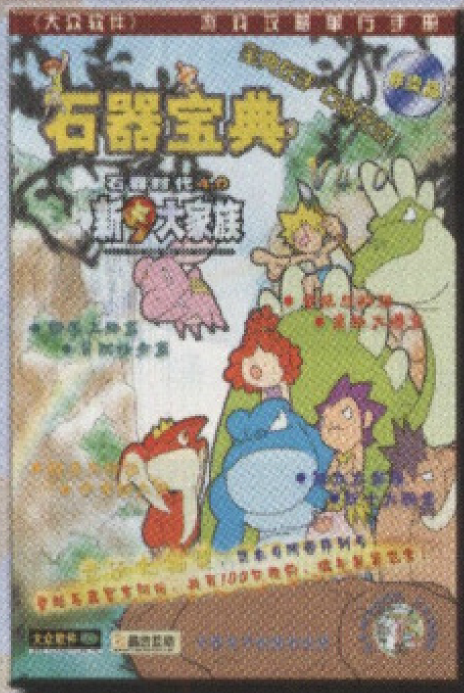
完成于2002年10月22日20时48分

大众软件读者俱乐部

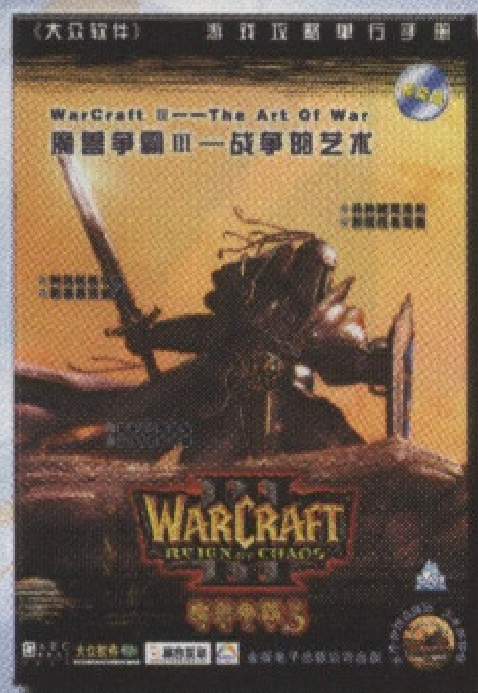
- ◆大众软件读者俱乐部新品上市
- ◆订阅以下任意两种产品者，还可打9折，可成为会员。
- ◆订阅以下任意四种产品者，不仅有8.5折的优惠，还会自动升级为VIP哦。
- ◆VIP会员长期享受8.5折优惠，会员长期享受9折优惠



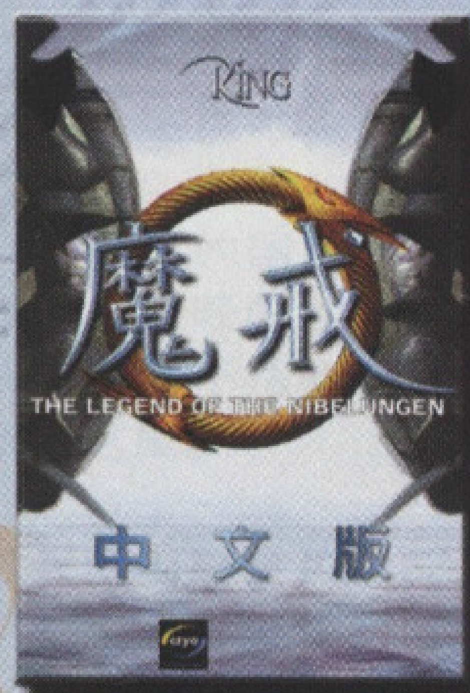
《魔力宝典2.5》
（附光盘）
定价：25元



《石器宝典4.0》
（附光盘）
定价：28元



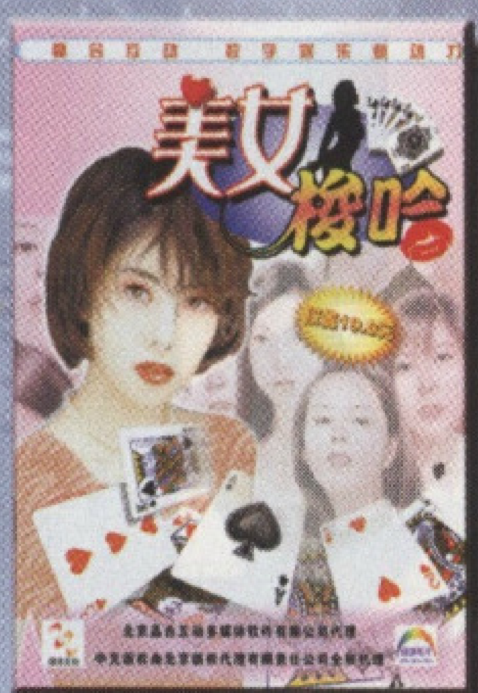
《魔兽争霸3—战争的艺术》
（附光盘）
定价：24元



《魔戒》
6CD
定价：69元



《五子爆笑棋》
1CD
定价：19.8元



《美女梭哈》
1CD
定价：19.8元

大众软件读者俱乐部经典产品回顾

目录	类型	原价	特惠价
《另类大富翁》	游戏	38元	10元
《盟军敢死队2详尽攻略本》（附盘）	攻略	28元	10元
《大软指南-工具篇》（附盘）	工具书	29元	10元
《魔力宝典》（附盘）	攻略	20元	10元
《半条命-反恐精英实况战术指南》（附盘）	攻略	20元	10元
《八龙神传说》（共5册）	漫画	52.8元	25元
《新编辑部故事——走在"大软"边上》（共3册）	漫画	22.8元	15元
《万智牌——大战役》（附盘）	小说	28元	10元
《万智牌——兄弟之战》（附盘）	小说	25元	10元
备注：以上订阅全部免邮费			

您只需要通过邮局将订阅款汇至：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦413室 晶合互动收，邮编：100036，联系人：王亚平，客服电话：(010)88135693，客服信箱：club@popsoft.com.cn。

请在汇款单附言栏注明订阅杂志名称及您的出生日期、性别和职业，最好附有Email地址，以备办理会员注册手续。

银行电汇：可汇至北京晶合互动多媒体软件有限公司，账号：0200080909006604454，开户行：工行翠微路支行营业室。

信息速递

■本刊记者 寂静的冰河

半月聚焦

■ 金山再掀价格战第二冲击波

毋庸置疑，前一段时间杀毒软件市场的风云变幻给广大用户带来了巨大的实惠，也给业界带来巨大的冲击。日前金山又联手广东邮政，免费将安全软件和病毒信息传递给大众。与上一次从价格进行竞争不同，这次金山是从软件的流通渠道入手，很有可能再次掀起新的市场波澜。

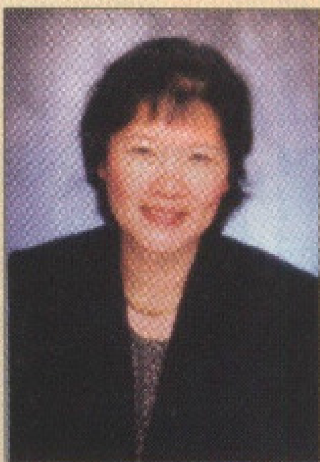
■ DELL与HP，谁要动谁的奶酪?

由于企业计算机服务市场的不景气，该领域内的龙头老大IBM和惠普（Hewlett-Packard）公司目前的股价都有所下跌。惠普更是祸不单行，DELL进军打印机市场的脚步已经让惠普感到了巨大的威胁。DELL还不仅在打印机上与惠普争抢市场，而且还要与惠普及IBM在企业数据服务领域争夺市场份额。面对DELL的咄咄逼人，HP美丽的女执行官已经开始发飚，放出宣战的口号，曾经亲密合作的伙伴也即将展开全面的竞争。

■ Intel“安腾”核心技术侵权

美国时间10月10日，承接Intergraph指控Intel侵权一案的美国联邦法院法官宣判，Intel的64位服务器用微处理器Itanium和Itanium 2非法使用了Intergraph开发的两项专利技术，Intel可能将为此支付高达2.5亿美元的赔偿金。Intel在面对AMD咄咄逼人攻势的同时，还应该多多照顾自家起火的后院。

■ AMD中国公司走马换帅



10月9日，AMD中国公司宣布聘任郭可尊女士为企业副总裁兼总经理，希望借此巩固AMD在中国市场上的地位。AMD总裁兼首席执行官Hector Ruiz表示，中国正努力争取成为IT的世界重镇，而郭可尊女士一直与中国政府及业界保持良好的合作关系。她在此方面的独特经验对AMD在中国的发展很有帮助，可以确保AMD在中国IT业的发展过程中掌握市场先机。郭可尊女士加盟AMD之前曾历任摩托罗拉中国研究院院长、数字基因中国实验室主任、中国国家智能计算机研究中心副主任及中国科学院计算机副研究员。

■ 国务院签发《互联网上网服务营业场所管理条例》

国务院于9月29日签发中华人民共和国国务院第363号令，公布《互联网上网服务营业场所管理条例》。该条例共分5章37条，已于2002年8月14日经国务院第62次常务会议通过，将于2002年11月15日起施行。这是今年5月掀起的互联网管理风潮一个阶段性的结果。其中，全面禁止未成年人进入网吧等赢利性互联网经营场所的规定，将对目前的互联网发展发生非常重大的影响。

■ Paula Hunter出任统一Linux总经理

日前由Linux行业领先供应商Conectiva公司、SCO（即Caldera）SuSE和Turbolinux共同组建的统一Linux组织宣布：Paula Hunter出任统一Linux总经理，管理统一Linux全球事务，同时宣布发放统一Linux的公共测试版。

■ 英特尔奔腾4处理器2.8GHz成都登场

为了让更多用户能够领略到英特尔公司最近推出的2.8GHz奔腾4处理器的优异之处，英特尔（中国）有限公司特地在9个城市举办体验巡展活动，首发站选在成都。英特尔公司亚太区渠道营销事业部总经理孙智恩小姐亲自主持了这次活动。随后游戏爱好者们体验了在2.8GHz英特尔奔腾4处理器上进行游戏《魔兽争霸Ⅲ》的快感。

■ KingMax进军数码存储



作为半导体产业内的知名厂家，KingMax一向在内存产品市场上为消费者熟悉。日前，KingMax向参观者展示了其最新的产品线——数码存储类产品，包括目前常用的Compact Flash卡、Smart Media卡，还有最新的SD存储卡（Secure Digital Card），以及专业性比较强的多媒体卡（MultiMedia Card）、静态存储卡（SRAM Card）、线形闪存卡（Linear Flash）等。这些产品已开始在中国市场上进行销售。

■ 上海热线投入使用新版“客服专家”

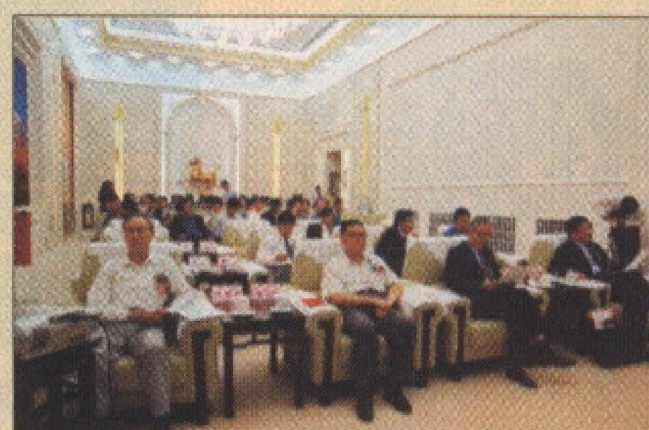
日前，北极星软件推出的在线客户服务产品FineSupport“客服专家”系统已成功用于北极星软件的合作伙伴上海热线。该系统是一种基于VoIP技术的呼叫中心，可以取代传统的呼叫中心开展全新内容的客户服务工作。还可以建立基于Web的语音、传真、文本交谈等功能，利用客服专家后台智能管理界面让服务更加高效。

慧聪国际发起成立“搜索联盟”



搜索引擎服务已成为网民生活不可缺少的服务，但近来搜索引擎的使用却引起一连串的风波。为了使网民能够享用到方便快捷、健康安全的搜索服务，中国互联网协会、中国网、慧聪国际近日在北京人民大会堂举行新闻发布会，宣布国内多家新闻网站达成协议，共同推出由慧聪国际开发的一种新搜索引擎。由于该引擎采用了机器和人工共同分类检索，可确保搜索结果的健康纯净。





信息速递



访谈

近期不少读者反映著名的KingMax内存在装机时出现了一些问题，为此本刊记者特地对上海圣创科技有限公司的负责人进行了专访，请他为读者介绍相关情况。



KingMax中国区首席代表 萧志弘

1.最近我们的读者在自己的装机过程中，发现所用的KingMax高频率内存（DDR333、DDR400）似乎有一些不稳定和不兼容的情况，能否请你们解释一下？

KingMax作为一家技术领先的内存厂家，其提供的产品总是领先于市场主流产品，究其原因主要是因为KingMax早已实现了产业链的垂直整合，即从国际知名的芯片厂商美光购买晶圆，自行切割、测试、封装、PCB贴片后再做成品测试，这样的工艺流程保证了KingMax内存产品的质量和技术领先。KingMax的DDR333和DDR400的推出，在技术上先于芯片组和主板厂家，因此当初的333和400内存是按照市场现有的DDR266标准来做设计和超频，与后续推出的333/400的芯片组和主板有些不稳定的的状况。但随后KingMax即推出了第二代的新型产品，经过测试与目前市面上的主板可以实现完全匹配。对于部分用户，在发生不稳定情况时，可通过KingMax的售后服务来解决问题。

2.我们听说圣创计划在市场上推出大众普及型的平价内存产品，能否介绍具体情况？它的品质如何保证？

KingMax近期推出的新产品为“黄金版超级SUPER RAM”，并配以完整的包装规范。该产品采用传统的TSOP封装技术，而非KingMax独有的TinyBGA封装专利，其采用HY或三星的颗粒，并保证以KingMax原厂TinyBGA产品的流程和品质自行生产。SUPER RAM的价格定位为平价型产品，主要目标市场为低端用户，保持与HY产品同等级的售价，首批投放市场的是DDR266的产品。



3.圣创公司的未来发展策略是什么？

长期、稳健的发展，继续维持KingMax在中国市场第一的品牌地位，是我们的目标。

（1）技术导向，持续地推出领先一代的尖端产品。

（2）推出大众产品，以KingMax品牌导向，涵盖大众市场。

（3）扩大产品线，以KingMax品牌行销数码存储类产品，品种齐全。

（4）加强对渠道的管理，更好地完善产品规范；推出800防伪标志和全球条形识别码等措施，以规范市场，使代理渠道更加稳定、健康，同时更有效地扩大市场占有率。

■ 交大铭泰进军翻译市场

10月10日，交大铭泰公司在北京宣布，国内首家连锁翻译组织“东方翻译工厂”正式启动，宣告交大铭泰公司从软件公司逐渐向服务提供商转变，全方位提供信息本地化领域全线产品，包括翻译软件、翻译服务和本地化解决方案。希望凭借拥有自动翻译、辅助翻译的国际领先技术，成熟的互联网商业模式，以及一批具有丰富经营经验的管理者和翻译领域的技术精英夺得市场的领导地位。









图片新闻



由《CG杂志》社、微软亚洲研究院、新浪网联合主办的“2002'CGer中国节”在北京举行。

■ 移动存储出现半年保换

近日，移动存储品牌纽曼伟业首推半年保换承诺：用户在购买纽曼移动存储产品后，如果在保换期内出现任何产品质量问题，可随时到纽曼产品经销点更换产品。在业内，纽曼是第一家在如此长的时间内承诺保换的企业。纽曼伟业总经理唐未德表示：两年来，移动存储产品性能不断提高，制约市场规模扩大的瓶颈已逐渐转变为服务。只有当消费者确实没有后顾之忧以后，整个市场才会真正进入普及。纽曼伟业有自己的生产能力，有严格的产品质量控制体系，可以确保为用户提供优质的产品。

金山毒霸病毒预告

11月13日： W32.Klez.D@mm病毒（“求职信变种”），感染该蠕虫后，它将自己传送到Windows地址簿中的所有地址，发送大量邮件。首次发作可以引起死机。通过电子邮件传播，危害程度高。

11月1日、15日： W32/PetLil@MM邮件蠕虫病毒，发作时会显示一妇女的半裸照片，在硬盘上创建许多文件，消耗硬盘空间。通过邮件传播，邮件主题：XXX Picture，危害程度低。

11月1、5、10、15日： JS/Gigger.a@MM“起绒工”病毒，该蠕虫伪装成Outlook Express的安全补丁，传播极快，一旦感染会堵塞邮件服务器，在重启机器时试图格式化硬盘，且使许多文件变为0字节。通过邮件传播，危害程度高。

11月8、14日： VBS/Valentin@MM“情人节”病毒，运行时将自己复制到启动文件夹下，在机器重启时显示标题为MSDOS.exe的消息框。并修改Outlook Express的签名。通过电子邮件传播，危害程度中。

金山毒霸2003正在举行“50天50元大行动”，详情请见网站：www.duba.net。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站www.duba.net下载新的升级包。

如发现可疑文件，请E-mail至：
virus@kingsoft.net
数据修复急救E-mail：sos@kingsoft.net
数据修复联系电话：010-86243222
13691133891

■ MSN病毒悄然出现

金山公司宣布在中国截获一种通过MSN传播的病毒“EFleming”，同期趋势科技也宣布在国外截获同类型病毒。该病毒虽然危害不大，需要人工点击激活，是邮件病毒的一个变种，但通过即时交流软件传染的传播方式使得该病毒有很强的杀伤潜力。本刊记者就MSN的问题向微软相关部门查询，到截稿时止尚未得到什么新动向。微软公司也承认该病毒的潜在危害，并提请用户升级杀毒软件消灭隐患。

■ 联想连续推出IT解决方案

近日，联想IT 1for1推出了包括办公自动化、政府热线、视频会议等方案在内的电子政务系列解决方案。到目前为止，联想IT 1for1电子政务解决方案在国家经贸委、全国人大、黑龙江森林工业总局、安徽淮南田家庵区、数字湖南、数字福建等众多政府信息化项目中得到很好的应用。作为目前IT行业发展的重点之一，联想在电子政务这个领域内已经取得了明显的成绩。此外，联想的教育方案服务战略也同期推出，提出了服务教育行业的全新模式。

■ 美格液晶关注教育

从国庆节开始，美格在全国实施“希望工程，美格竭诚承诺”活动。在本次活动中，用户可凭学生证或教师证到美格专卖店或加盟店，购买美格AY565N 15” LCD或美格AY765N 17” LCD时即可折价500元。同时，非教师和学生用户，可以用任何品牌（能正常使用）的彩色CRT折价500元购买美格的这两款LCD。美格科技公司将回收的良好CRT显示器集中后，无偿捐献希望工程。

■ 趋势科技赢得美国军方信任

趋势科技公司近日宣布，该公司在经过连日来的严谨评估以及激烈评比之后，获得了美国国防部的肯定并签订了价值460万美元，为期5年的防毒解决方案合约，其中包含为国防部（DOD）与美国海岸巡防队在内的美国国防部单位（DISA）提供服务器级的防毒解决方案。趋势科技表示，能获得此合约，表示在网络安全越来越严酷的今天，趋势科技的技术实力得到了更有力的认可。

■ 鲁文推出十二星座易盘

10月14日，国内闪存盘专业制造商鲁文公司宣布十二星座易盘面市。不同于以往任何一款以功能创新为首要目标的闪存盘。新系列产品结合了西方星相知识，主要表现出时尚个性与情感文化相交融的思想内涵。由于新品大胆定位于追求时尚、个性的消费群体，为此鲁文将采用与以往不同的独特方式对其进行推广，包括新颖的情景销售、声势浩大的全国巡展及面向校园的推广等。

■ 腾讯在京召开媒体见面会


腾讯公司总裁 马化腾

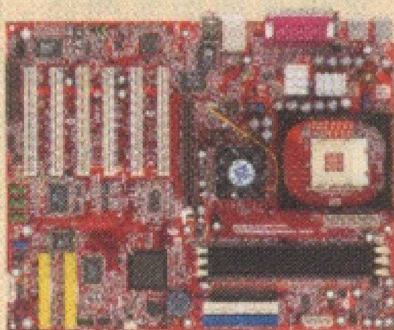
10月10日上午，腾讯公司在北京山水之间音乐餐吧举行了一个小型的媒体见面会，公司的主要领导及北京分公司的负责人均到会与媒体记者进行了交流。作为国内最大的即时通信商，腾讯公司这两年来发展迅速，但在媒体宣传方面一直保持低调。这次举办媒体见面会，一方面表达了腾讯公司与其他媒体开展更多形式合作的愿望，另一方面也是向业界宣布其与中国移动梦网的合作成果，包括IM的手机移植及移动QQ等项目。未来的腾讯将把更多的精力投入到SP的建设及品牌附加价值的开发上。

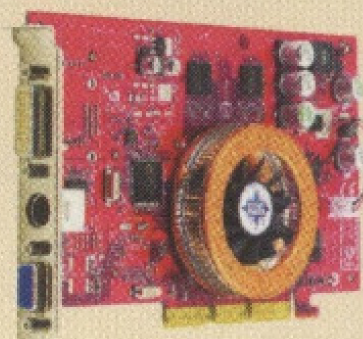
产品快报

■本刊记者 寂静的冰河

■ 微星科技发布MX440-VTD 8×显卡NV18

微星科技在国庆节当天发布采用NVIDIA GeForce4 MX440-8×芯片的显卡NV18。该显卡配备64MB DDR显存，128bit总线的传输带宽，支持AGP 8×构架，数据传输速度可达2.1GB/s，并可支持S端子及AV端子的TV屏幕输出，并附送《毁灭公爵》、《上古卷轴：晨风》等多款正版游戏，力图吸引更多玩家注意。此外，同期还推出了499元低价格的48×刻录机MS-8348，以及微星845E Max的升级产品845PE Max主板，该主板首先支持DDR333内存架构。


主板

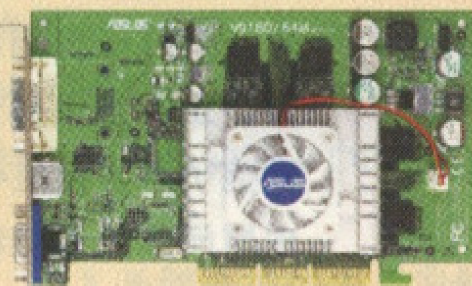

显卡

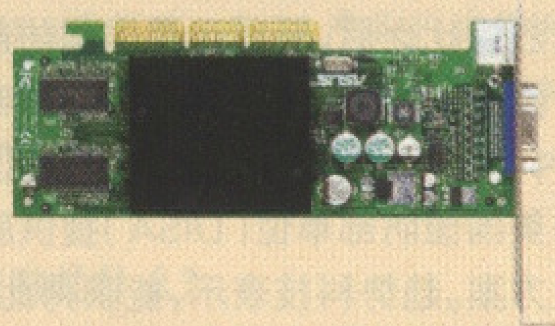


光驱

■ 华硕通往3GHz CPU之路

华硕电子近日推出P4PE Socket 478主板，从而在世界上第一个发布支持最新3GHz以上P4 CPU的主板。该产品支持DDR333内存，533MHz前端总线的P4 CPU，并独有3个先进功能：C.P.R、CrashFree BIOS和Blue Magic PCI插槽，是市场目前重点关注的新品。此外，华硕还推出了GeForce4 MX440-8X系列显示卡。该产品完全支持Microsoft DirectX 8.X和OpenGL 1.3，也是DIYer们渴望的产品之一。





■ VIA携手KingMax打造新平台

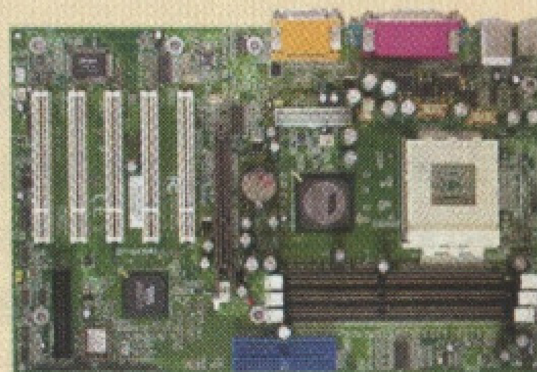
10月初，威盛电子宣布联合内存厂商KingMax共同推出"999元买威盛P4PB400主板，送128MB DDR400内存"促销活动，以支持目前高速的DDR400内存和内建全新AGP 8×总线为产品诉求的威盛P4PB 400主板。活动自2002年10月8日正式启动，截止日期为11月8日。

■ 微软升级Wheel Mouse Optical鼠标

微软日前宣布，在保持价格RMB199元不变的条件下，对其Wheel Mouse Optical鼠标进行升级。该鼠标从1500帧/秒的芯片升级到6000帧/秒的IntelliEye光学定位芯片，同时驱动版本号也从1.0升级到1.1。该鼠标从10月11日起在各地市场就可以买到。

■ EPoX磐英EP-8K9AI主板正式上市

日前，EPoX磐英科技通过其大陆代理商UNIKA双敏电子推出了基于KT400芯片组（KT400+VT8235）的EP-8K9AI主板。该产品最大的卖点在于通过支持AGP 8×和8×V-Link架构所带来的性能提升。同时亦可支持533MHz FSB、DDR333/400、ATA 133和USB 2.0等先进规范，并内建10/100Mbps自适应网卡，方便学生和使用宽带接入的用户。



市场报价：RMB 939元。

■ 联想QDI主板新品发布

10月10日，QDI正式发布奔4系列基于i845PE/845GE芯片组、支持DDR333内存的主板P2E/333、P8/333，这是继Intel 8日发布传闻已久的DDR333的芯片组后，联想QDI所做的又一快速反应。另外，联想QDI透露准备投入竞争激烈的显卡市场，进一步扩大产品线。

■ 双捷Albatron新品亮相

双捷数码与青云科技近日在北京联合举办了新闻发布会，正式宣布双方合作。双捷数码与青云科技（Albatron）两家联盟后将专注于电脑主板、显卡的研发和生产。双方认为，青云的研发实力加上双捷的黄金渠道，将是双捷Albatron占领市场的新起点。发布会上还展出了双捷Albatron的全线产品，包括双捷Albatron的PX845E、PX845G、KX8HT、KX400+Pro、Ti4200 Turbo等多款新品。



环球

荷兰：飞利浦电子公司将关闭其在加利福尼亚州桑尼维尔的元器件分公司。对于一般消费者来说，这可能没有什么太大的意义。但如果知道可能无法购买到原装的产品元件时，不知道他们是否还会无动于衷。看看你的手机、DVD、显示器……

美国：微软加大力度推广苹果机用软件，在将降低其零售价格的同时，加大在广告方面的推广力度，力图突破微软和苹果之间存在的隔阂。也许有一天，微软与苹果两个隔绝的系统也能做到真正的互联互通。

日本：更多的迹象表明，日本富士通和德国西门子公司正在酝酿创建世界第四大个人电脑集团，以对抗惠普、IBM等日益强大的竞争对手。此前双方在东京宣布，于全球范围内进一步加强双方在个人电脑与服务器领域的合作关系。专家认为，照这样发展下去，双方的联姻是迟早的事情。

言论

“不收费，基本服务绝对不收费。对普通用户我们也绝对不会收费。”

——面对收费的传言，腾讯公司如此表示。

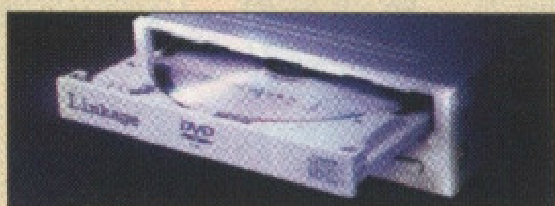
“80 000元年薪，很大程度上是因为中国没有足够的IC设计人才。事实上，我们缺的不仅仅是这一个方面。”

——威盛电子学术总监孙伟接受采访时如是说。

“鼓励、耐心、方法、完美，这是我们能拥有世界上最优秀的研发人员的诀窍。”

——微软亚洲研究院副院长沈向洋的见解。

联杰/先锋DVD-RW冲击市场



日前，致力于存储领域的天时科技推出Linkage（联杰）/Pioneer双品牌的DVD-RW刻录机LK-S104A，并以“10分钟快速换修”的郑重承诺冲击市场，服务时限延伸至1年。该刻录机集DVD/CD刻录和读取功能于一身，支持DVD-R、DVD-RW、DVD-ROM、CD-ROM、CD-R、CD-RW六种光盘媒体，的确对消费者具有很大吸引力。

中科存储推出1.8英寸移动存储器

中科存储公司近日面向移动存储市场的高端用户推出“金存”小博士1.8T移动存储器。该产品是迄今全球体积最小的移动存储器，采用了业内最新的1.8英寸硬盘。整个移动存储器的体积只有15mm × 68mm × 91mm，容量分别是5GB和10GB，采用ATA界面和最新的USB 2.0标准，是市场上非常具有竞争力的产品。

现代“炫酷王”优盘新品上市



韩国现代公司的存储产品新贵“炫酷王”近日上市。该系列产品采用现代公司芯片，外型时尚、小巧，重量约20g，以“洋红”及“珍珠白”两种鲜活的颜色为主色调，无需专用的驱动器也无需外接电源；在主板BIOS支持USB-HDD的情况下，可在DOS环境下使用自如，并可制作启动盘，存入的文件可自动压缩和杀毒。32MB产品报价：RMB 258元，64MB产品报价：RMB 458元。

惠普新款打印机

2002年10月15日，惠普公司在北京一举推出七款包括了喷墨打印机、多功能一体机和彩色激光打印机新品，并同时首次在中国市场公开其在打印及成像领域的CiO（Color in the Office）战略。这七款新品连同惠普已有的彩色打印机产品，可以完全满足商业用户诸多个性化彩色打印需求，从而使惠普成为在商务办公领域，全球唯一一家全面覆盖彩色打印需求的整体打印解决方案提供商。

创新发布新品MP3播放器



创新科技有限公司近日发布世界上最小、最先进的MP3播放器NOMAD MUVO，该产品采用两件式设计，可拆分为一个USB存储器挂在钥匙链上，只需一节7号（AAA）电池就可以播放12个小时的音乐。内置128MB内存可存储多达4个小时的高品质WMA格式音乐（或2个小时的128kbps编码的MP3音乐），预计价格为169.99美元（人民币售价为1680元）。

漫步者新品R331T上市



爱德发日前推出了漫步者的新品音箱R331T。该产品在保持全木质箱体结构的同时，增加了全铝面板，并内置5″大口径扬声器的超重低音炮，可搭配多媒体电脑、随声听、CD机、MP3播放器等多种影音设备。

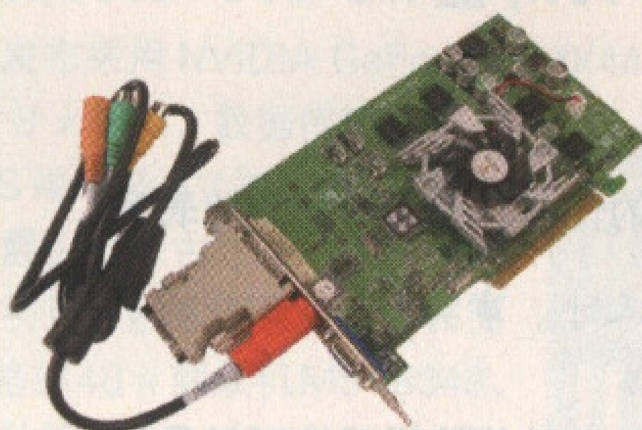
数字化IT

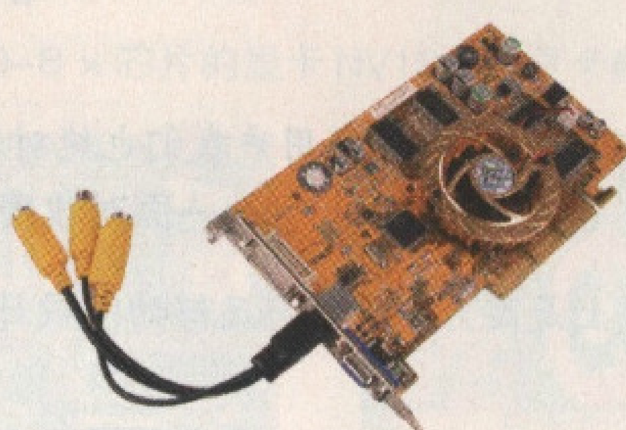
16%与22%： 2002年美国有22%的成年人使用网上支付手段进行购物，而2001年的数据是16%。也许这就是电子商务的希望所在。

5$与100￥： 中国电子音像工业协会日前与3C公司——日本索尼、先锋和荷兰飞利浦就中国DVD播放机专利费一事达成协议，中国公司每出口1台DVD，将支付3C公司5美元的专利使用费。然后中国出口的DVD出口价格立刻增长了100元人民币。有谁比较清楚外汇的牌价么？

80 000： 这是今年5月10日至10月1日全国范围开展“网吧”等互联网营业场所的专项治理中被关闭的网吧的数量，但愿这样能够解决网络世界中出现的一些问题。

炫目度：
口水度：
性价比：


旌宇“SP7300M4”


昂达“闪电8450钻石版”

炫目度：
口水度：
性价比：



厂商：旌宇企业（Sparkle）
上市：2002年10月
售价：988元
附件：说明书、驱动光盘、PowerDirector 2.1光盘、VIVO连线、DVI转D-Sub口
推荐：对最新技术有强烈好奇心的用户
咨询电话：010-82650502转230

厂商：昂达机构（Ondata）
上市：2002年10月
售价：1099元
附件：说明书、驱动光盘、VIVO连线辅助电源线、视频线、S端子
推荐：对最新技术有强烈好奇心的用户
咨询电话：020-87636363

两款GeForce4 MX440-8X显卡

AGP8X

AGP诞生之初，主要是为了在显存不够的情况下，缓解和内存间数据交换的重压。随着显存容量及带宽的飞速提升，AGP总线这一任务基本旁落。真正从AGP 8×身上获益的是顶点数据的传送：在3D游戏中，物体由大量几何多边形构成，多边形的角就是顶点，描述这些顶点的数据量相当庞大，由于要对它们进行一系列处理，设计师引入了Vertex Shader（顶点着色）引擎，它既可是硬件级（如RADEON 8500以上、GeForce3/GeForce4 Ti系列），也可由CPU代劳（GeForce4 MX系列即如此）。对于前者而言，由于数据一般在显卡和显存间传送，情况还不是很糟糕，而像GeForce4 MX这样的工作方式，与CPU频繁交换顶点数据在所难免，AGP 8×高带宽的优势在这里能得到很好体现。

AGP 8×能将主机到显卡间的带宽提高到2.1GB/s，作为GeForce4 MX440（NV17）的延续产品，GeForce4 MX440-8×（NV18）将AGP 8×引入了NVIDIA主流产品线，具有深远意义。

GeForce4 MX440-8×显卡输出部分的D-Sub接口比普通的短小许多，这并不是偷工减料，而是由于它和IEEE 1394接口共用同一输出位置所致。从NV18的架构图中看，它集成了部分IEEE 1394电路（尚需额外控制芯片才能工作），但NVIDIA没有统一加入这一功能，而把选择权留给了显卡厂商，这样既可推出价廉物美的产品，也能提供功能丰富的选择。

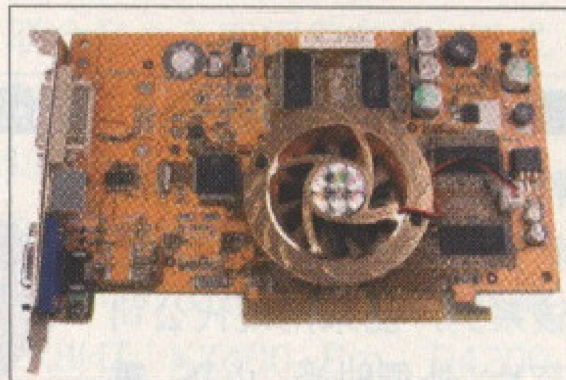


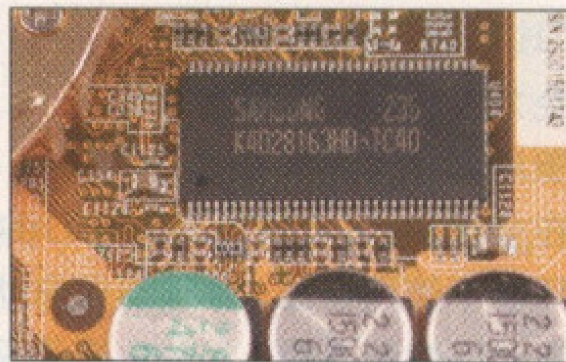
NV18芯片

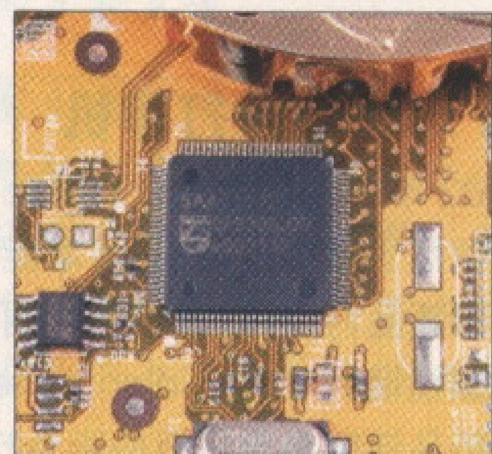
NV18集成双TMDS，可支持2个DVI输出；虽然NV17也是如此设计，但由于某些问题，不得不外加芯片才能实现单DVI输出。由于解决了成本问题，大多数上市产品会提供DVI输出，数量应该不会超过1个，毕竟很少有人会用上2台DVI接口的液晶显示器。

在硬性指标上，GeForce4 MX440-8×较GeForce4 MX440有明显变化，其核心提升了5MHz（为275MHz），显存频率则由400MHz大幅提升至500MHz，接近GeForce4 MX460的水平，相信性能会有较大提升。需要指出的是，市面上有一种GeForce4 MX440 SE-8×的显示芯片，其显存带宽仅为64位，性能会有很大局限，大家选购时一定要注意。

这次我们于第一时间拿到了两款NV18产品，分别是昂达的“闪电8450钻石版”和旌宇的“SP7300M4”。昂达闪电8450钻石版采用公版设计，PCB板为黄色，板型较大；用料扎实，使用大量高容量贴片铝电容；显存使用128MB三星4ns DDR，显示核心上覆盖着金黄色散热器；板载飞利浦SSA7114H芯片，因此可实现VIVO功能（Video In/Video Out），可通过它在电脑上实现视频采集、电视播放（需调谐器）等功能；并提供DVI+S-Video+D-Sub视频输出。这款产品的核心/显存频率为279MHz/


闪电8450钻石版显卡


昂达显卡上的三星4ns DDR显存


昂达显卡上的飞利浦VIVO芯片

The GIGABYTE MAYA II R9700 Pro Graphics Accelerator with ATi RADEON 9700 Pro chipset will take you to a brand-new visual world

MAYA II

RADEON 9700 PRO

GIGABYTE MAYA II

新世代视觉帝国

技嘉 MAYA II R9700 Pro 绘图加速卡

技嘉 MAYA II R9700 Pro 绘图加速卡，采用当今全球性能最快的图形显示芯片 Radeon 9700 Pro，带领您进入全新高画质视觉旅程！

- 技嘉 MAYA II 登场，引爆电脑视觉革命
- 视觉新潮流 - 技嘉MAYA II 绘图加速卡
- ATi Radeon 9700 Pro 图形显示芯片再创视觉巅峰
- 技嘉MAYA II 绘图加速卡技术领先之路
- 何谓完美的视觉？聚焦ATi RADEON 9700系列图形显示芯片

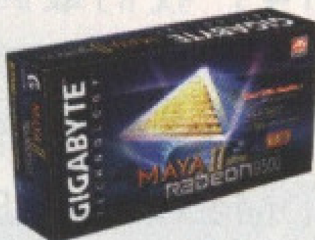
技嘉科技™
GIGA-BYTE TECHNOLOGY

www.gigabyte.com.cn

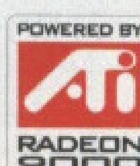
R9500 DirectX 9.0 AGP 8X



- 支持新的DirectX® 9.0 以及OpenGL之相关函式库
- 相容於 AGP 8X 新一代资料传输标准，提供更高之频宽
- 内建64MB DDR显卡内存，
- 内建新SMARTSHADER™ 2.0 3D技术，可提高3D画质,同时增强影像品质
- SMOOTHVISION™ 2.0 科技提供更清晰以及完美之影像播放品质，可有效消除锯齿以及杂纹
- 提供DVI-I 以及 TV-Out 输出
- 支持技嘉独有 V-Tuner 超频软件



R9000 DirectX 8.1



- 采用ATi 新一代RADEON™ 9000绘图芯片，同时支持64MB高速双通道(DDR)内存
- 内建ATi SMARTSHADER™ 绘图技术，且完全支持DirectX® 8.1之规格
- 采用ATi先进之强化影像技术SMOOTHVISION™，可有效提升DVD播放品质
- 提供领先业界之HYDRAVISION™多重桌面切换软件套件
- 内建领先业界之ATi 多媒体整合型驱动程式套件-CATALYST™



RADEON 7000E AV64S-T



- 采用RADEON™ 7000E 3D绘图加速处理器,同时搭配 64 MB高速SDRAM内存
- 支持HYPER Z™技术，可以大幅提升3D绘图性能
- 支持DirectX® 与 OpenGL®介面规格
- 支持内建动态补偿和硬件动态线路补偿(iDCT)技术，支持完美的DVD拨放效果
- 支持超高3D画质解析度(32-bit 色彩) 可提供到2048x1536
- 支持电视讯号输出，以及技嘉科技V-Tuner超频工具
- 支持附赠3款市面上极为热门3D游戏，可完全发挥显卡功能



正板技嘉，一刮见真章 为保障您的消费权益，在购买时请认明技嘉主板上防伪标贴，刮开标贴得到对应的防伪号码後，立即拨打假专线查询该号码是否存在以辨真伪。技嘉打假行动，已经火速展开，所有详情请见网站:www.yesno.com.cn

刮涂层打电话或上网查询知真伪
021-58315000
技嘉科技
www.yesno.com.cn

区域总代理：（购买时请认清总代理标识）

SYNNEX 0011 雷射电脑有限公司　杭州金石计算机有限公司　北京鑫朝朝旭海电子技术有限公司

城市代理商：

北京易达	(010)	82666367	西安天惠	(029)	5518406	福州创源	(0591)	3321625	大连振新	(0411)	3624411	杭州顺众	(0571)	88217302	重庆八达	(023)	68791998
北京朝朝旭海	(010)	62535437	西安众志成电子	(029)	5598449	福州商贸	(0591)	3324896	武汉奥德	(027)	87863793	无锡新思	(0510)	2740287	重庆仕迪	(023)	68623261
北京嘉靖百科	(010)	62612519	西安火炬	(029)	4259682	南宁费吉	(0771)	5300532	武汉华兴	(027)	87664765	无锡宏达	(0510)	2735888	重庆先锋	(023)	68610088
北京恒丽特	(010)	62538325	兰州世纪	(0931)	8261780	厦门易达	(0592)	2225966	武汉蓝星	(027)	87780188	徐州东和	(0516)	3820100	昆明地杰	(0871)	5149050
天津沃特	(022)	27386161	乌鲁木齐久诚	(0991)	2318706	厦门百脑通	(0592)	2226222	湖南新浪潮	(0731)	4148097	苏州金鹏	(0512)	65200331	昆明派格	(0871)	5170761
天津超隆科技	(022)	27417567	乌鲁木齐东特	(0991)	5836014	海南商用	(0898)	65305678	湖南蓝威	(0731)	4169183	宁波微宏	(0574)	87248990	贵阳宏德	(0851)	6551250
洛阳宇恒	(0379)	4880964	广州顺众	(020)	38259323	海南金华远	(0898)	66706325	南昌联众	(0791)	6285282	宁波顺众	(0574)	87261978	贵阳成冠	(0851)	5289303
郑州众成	(0371)	3855410	广州迈普	(020)	87592573	沈阳凯迪	(024)	23974762	南昌拓金	(0791)	6233549	温州嘉科	(0577)	88858854			
郑州华恒	(0371)	3944288	广州时代深蓝	(020)	87581012	哈尔滨数华	(0451)	6203716	上海华海	(021)	62562317	温州顺众	(0577)	88847910			
济南晴雅通	(0531)	6962574	广西浩达	(0771)	5334102	哈尔滨佳楣	(0451)	2546533	上海震徽	(021)	62186538	扬州天宸	(0514)	7316112			
青岛智海	(0532)	3809110	深圳慧创	(0755)	83779781	哈尔滨佳宜	(0451)	2545080	上海纳佳	(021)	54673249	合肥金银河	(0551)	3666219			
太原同舟	(0351)	7323900	深圳新领域	(0755)	83682707	哈尔滨工力	(0451)	2543981	南京福中	(025)	3683666	安徽万众	(0551)	3638949			
石家庄九域	(0311)	7038794	珠海凌高	(0756)	2121448	长春莱博	(0431)	5666740	杭州金石	(0571)	88217399	成都天海	(028)	85451428			
唐山万象	(0315)	2830293	佛山华实	(0757)	2221626	长春启光	(0431)	2731416	杭州人和	(0571)	88862439	成都捷胜	(028)	85452158			
陕西四招	(029)	5598011	汕头天亿马	(0754)	8162288	大连华诚	(0411)	3610930	杭州科新	(0571)	88056775	成都联众达	(028)	85451547			

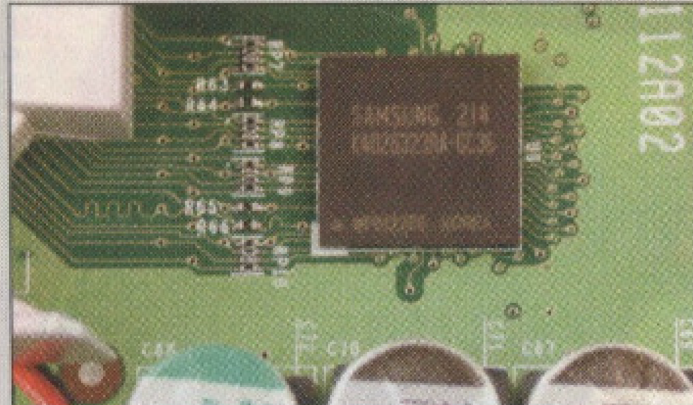
三个月保换良品
三年保修
support@gigabyte.com.cn

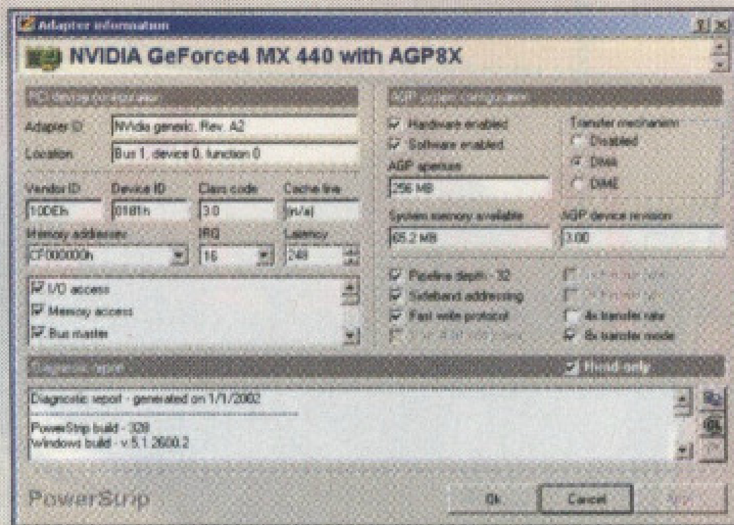
- 本广告内文中所提及的图片与产品规格，本公司有修改之权利，如有变更恕不另行通知
- 本广告内文中所提及的公司与产品均分属各公司的商标或注册商标
- 任何的超频方式，皆属测试之用，本公司恕不保证任何因超频所造成系统的不稳定或损害

Upgrade Your Life™　www.gigabyte.com.cn

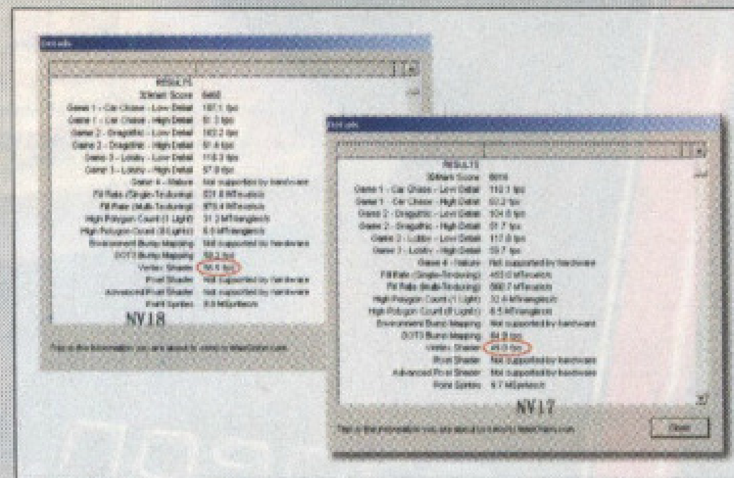
技嘉科技™
GIGA-BYTE TECHNOLOGY


旌宇SP7300M4显卡


旌宇显卡上MicroBGA封装的三星3.6ns显存



SiS648芯片组支持AGP 8×，在Powerstrip中可看到AGP 8×已打开。



同频率下NV17和NV18在3Dmark2001SE中的子项成绩对比。

513MHz，略高于NVIDIA官方标准。

旌宇的SP7300M4同样采用公版设计，PCB布局走线和用料与8450钻石版几乎完全相同。不过，它采用了MicroBGA封装的三星显存，3.6ns颗粒蕴藏着巨大的超频潜力。SP7300M4的其他功能和前者相同，这里不再赘述。

为直观了解新产品的性能，我们使用了一块NV17进行成绩对比。测试包括3Dmark2001SE 330、Quake Ⅲ v1.30、UT 2003（Demo为Flyby-citadel）及《重返德军总部》，D3D和OpenGL软件各2个。

测试平台

- CPU：Intel Pentium4 2.8GHz
- 主板：华硕P4S8X（SiS648芯片组）
- 内存：TwinMOS DDR400 256MB
- 操作系统：Windows XP Professional英文版
- 显卡驱动：NVIDIA公版驱动 雷管5 For XP 40.72
- 桌面设置：1024×768的32位@85Hz

测试成绩表（得分越高越好，下同）

测试项目		昂达（279/513）	旌宇（274/513）	MX440（270/405）
3Dmark2001SE 330	1024X768	7209	7145	6618
	1280X1024	5619	5532	4910
	1600X1200	4291	4197	3628
Quake Ⅲ v1.30	1024X768	203.7	200.2	175.6
	1280X1024	135.6	133	115.5
	1600X1200	97.1	95.2	81.8
Unreal2003 Flyby-citadel	1024X768	72.2	69.7	62.1
	1280X1024	49.3	47.5	41.9
	1600X1200	36.2	35	30.5
重返德军总部	1024X768	114.8	109.5	98.8
	1280X1024	78.8	72.8	66.5
	1600X1200	56.7	54.5	46.4

由于昂达闪电8450钻石版的核心频率略高于旌宇SP7300M4，且显存高达128MB，因此成绩稍好。和NV17相比，两款NV18显卡的成绩提升较多。我们认为这种提升主要是受核心/显存频率提高的影响。为直观表现AGP 8×的优势，我们将旌宇显卡降频至270MHz/400MHz，与NV17进行对比。由于Powerstrip中调节的频率有偏差，NV18比NV17稍慢，但仔细观察可看到NV18的Vertex Shader帧数明显领先NV17，而其他方面NV18并无明显优势。

超频成绩

测试项目		昂达（360/580）	旌宇（360/680）
3Dmark2001-SE 330	1024X768	8006	8123
	1280X1024	6484	6793
	1600X1200	5092	5462
Quake Ⅲ v1.30	1024X768	234.2	247.1
	1280X1024	160.9	175.6
	1600X1200	115.9	126.7

这两款显卡的超频能力都很强，特别是旌宇SP7300M4，我们最终将它超至360MHz/680MHz，如此大幅度的频率提升实在令人吃惊，效果也非常明显：尽管NV18不支持DirectX8，超频后两款产品在3DMark2001 SE的默认测试中一举冲上8000分大关。

两款产品都提供了VIVO功能，但要用好这一功能需要自行摸索：旌宇提供的是全英文说明书，而昂达的中文说明书没有标注如何使用VIVO。我们认为，厂商在后续产品中应推出相应的详细介绍。旌宇随卡附赠CyberLink出品的PowerDirector 2.1，方便使用者编辑视频文件。



NV18在性能上较NV17有较为明显的提升，主要得益于频率的提升，AGP 8×也提供了部分额外的性能。但由于新品上市，目前这两款显卡的售价较高，不妨耐心等待。正在使用NV17的读者没有升级的必要，而新购机的读者可考虑，但需注意主板搭配。



厂商：微星科技（MSI）
上市：2002年9月
售价：499元
附件：产品说明书、软件说明书、音频线
推荐：追求性价比和高速刻录的用户
咨询电话：010-82511688

炫目度：
口水度：
性价比：



iCat

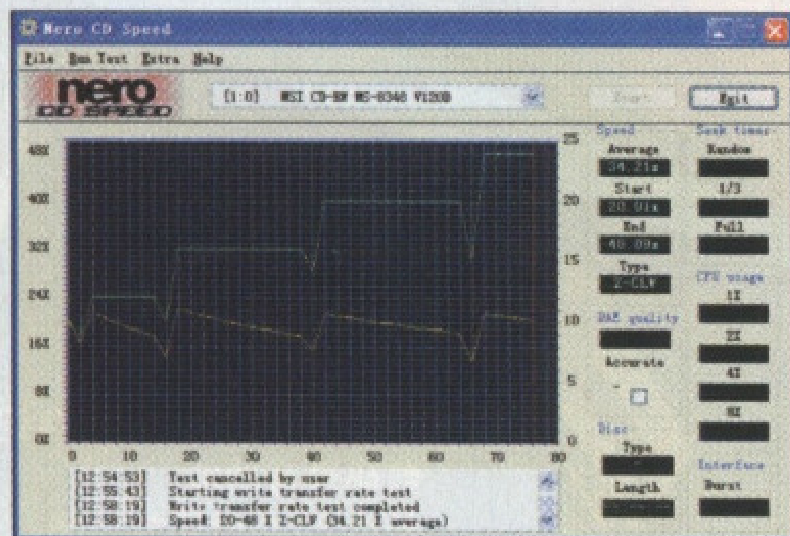
微星48X刻录机

随着刻录技术的不断提高，CD-RW的速度也被一再提升，现在几乎到了极限的边缘，新的产品已无太多新意，好像只是机械地提速和降价。目前，刻录技术已相当成熟，甚至像惠普这样的大厂已全面转向DVD刻录了，但值得指出的是，现在的CD-RW刻录机也并非万无一失。我们认为，在未来的时间里，厂商还是应该着重提高刻录机的稳定性，而不是总在强调刻录的速度，因为慢上几秒没有人会在意，但刻坏哪怕只值一块钱的一张盘片，用户总会有些不舒服。

作为CD-RW市场上的后来者，微星科技在这一领域走过的道路可不像它的板卡那么顺利。经过一段不愉快的媒体遭遇战后，微星还是坚持推出了新的48×16×48×刻录机——MS-8348，那么这次它的性能和稳定性如何呢？让我们赶快开始测试吧！

这款刻录机和微星以前的产品外形几乎一模一样，还是超短的机身和波浪形的面板，属于小巧而典雅的类型。从CDSpeed中的模拟刻录曲线测试来看，MS-8348完全可达到48×的速度，且刻录过程较为稳定。不过，与多数48×刻录机不同的是，它采用了Z-CLV的转动方式，而没有换用综合性能更好的CAV转动方式。

现在市场上还很少见到48×的CD-R和16×的CD-RW刻录盘，但不知何故MSI并没有附赠



CD-R刻录曲线



OAK主控芯片

CD-R及CD-RW盘片，我们只好使用市场上仅有的一种叫“Prime Peripherals”的48×刻录盘，但遗憾的是曲线测试中未能达到48×。后来我们又找来了好几种32×和40×的刻录盘，都不能超速到48×（但能以盘片标称值正常刻录）。最后，令我们感到惊奇的是，手头的清华同方的一种24×刻录盘竟可超速刻录到48×。

不过，实际刻录的稳定性如何，我们还要近一步考察，测试用的数据为696MB，共6015个文件，刻录时间为2分53秒；若除去导入导出时间，则耗时2分25妙。这一性能超过了我们上次刻录机横向评测中的所有40×产品，但在48×刻录机中只能算是一般，很可能是其分段式Z-CLV加速的转动方式造成的。尽管该产品的盘片兼容性一般，但稳定性还是不错的，即使是以48×刻录的24×盘片，也没有发现刻坏的情况。

MS-8348刻录机的减震系统相当出色，使用过程中震动不大，噪音也比较小，在我们测试过的刻录机中属中上等水平。它的读盘性能也不错，我们测试了几片划痕较多的光盘，结果只有一张划伤很严重的未能读出，但并未出现死读的现象。

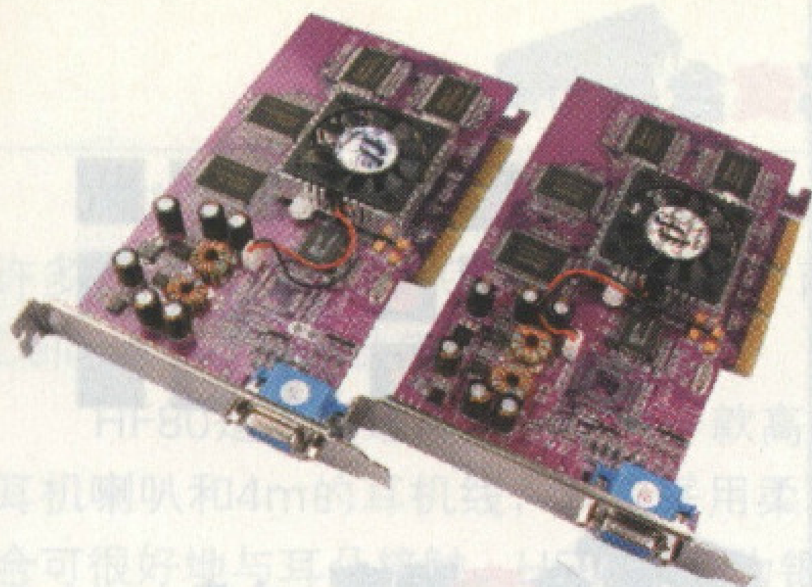
这款产品的包装比较简单，不知是否因为是样品的缘故，没有附送光盘。它带有详细的中文软硬件说明书，附送的软件为Nero Burning Rom 5.5.8.2和InCD 3.31，版本有些老了（最新的分别为5.5.9.14和3.37版）。

最后，我们拆开刻录机来验明正身，以让大家看个明白。和微星40×刻录机一样，这款产品仍然沿用了OAK的主控芯片，从编号上可看出这是“T”系列的OTO9797芯片，而从OAK的官方网站上可查实，这的确是一款支持48×刻录机的主控芯片。

编辑点评

总的来说，这次送测的MS-8348刻录机属于一款中规中矩的产品，虽然性能不是很突出，盘片的兼容性也一般，但稳定性较好，且499元的价格非常具有竞争力。

速配7100/7900 Ti VX显卡



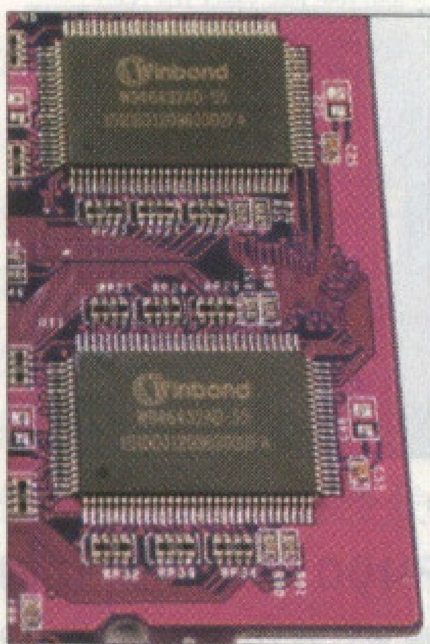
厂商：双敏电子（UNIKA）
上市：2002年9月
售价：399/499元（速配7100/7900）
附件：说明书、驱动光盘
推荐：注重性价比的低端用户
咨询电话：023-68609467



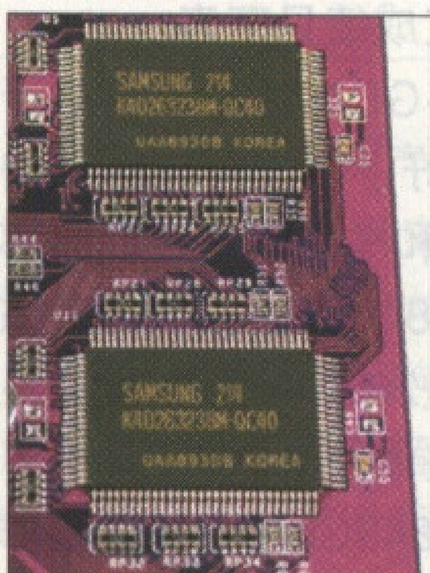
别理我

速配7100
炫目度：
口水度：
性价比：

速配7900
炫目度：
口水度：
性价比：



速配7100的显存



速配7900的显存

双敏的速配系列显卡一直有着较高的性价比，近期他们推出了基于GeForce2 Ti VX芯片的显卡：速配7100/7900 Ti VX，以GeForce2 MX400的价位提供了高于GeForce2 GTS的性能表现。

两款产品使用同一板型，线路走向和用料几乎完全一样。PCB板采用双敏显卡常用的紫红色，相当简洁；显卡用料秉着够用的原则进行搭配，并在显示芯片附近使用了价格昂贵的钽电容。两款产品采用同样的铝合金散热器，实际测试中表现稳定。速配7100/7900 Ti VX的核心频率为200MHz，与GeForce2 GTS相当，低于GeForce2 Ti的标准频率250MHz。在显存的搭配上，速配7900使用三星128Bit 4ns DDR颗粒，容量为64MB，速配7100 Ti VX则配备5.5ns的华邦128Bit DDR，容量为32MB。考虑到消费对象的实际情况，两款产品均未提供视频输出，节省了不必要的成本开支。

由于GeForce2 Ti系列已属于相当成熟的产品了，技术特征方面上我们不再过多阐述。这两款显卡的核心频率/显存频率均为200MHz/366MHz，纹理填充率为800M Texel/S，显存带宽为5.8 GB/S，填充率和GeForce2 GTS相当，而显存带宽略高于后者。

测试平台为P4 1.7GHz、Intel原厂850E主板、三星PC800 256MB RDRAM，安装Win2000英文专业版+SP2，显卡驱动为NVIDIA公版驱动30.82，桌面设置是1024×768的32位色@85Hz。

测试包括比较典型的3Dmark2001SE和Quake Ⅲ，速配7900的成绩略高于速配7100，随着分辨率和纹理的增大，相信差距还会进一步拉大。从成绩上看，它们虽和目前的主流产品有一定差距，但依然能应付目前绝大多数游戏。

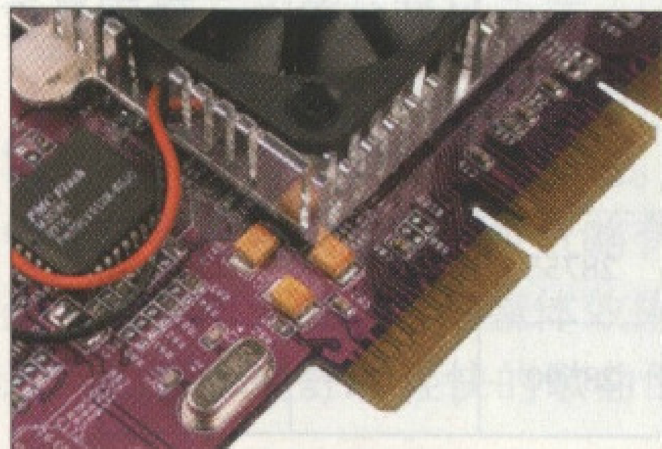
测试成绩表

测试项目/显卡		速配7900TiVX	速配7100TiVX
3Dmark 2001SE	1024X768	4143（4431）	4020（4409）
	1280X1024	2948	2853
Quake Ⅲ v1.30 DM6	800X600/16Bit	242.9	241.6
	HQ1027X768	110.9（127）	108（126.7）
	HQ1280X1024	70.4	68.4
	HQ1600X1200	49	43.7

注：括号内数值为超频成绩

两款显卡的超频能力尚可，都可将核心频率/显存频率超至210MHz/420MHz，超频后性能大约增加了10～15%。速配7100 Ti VX配备的5.5ns华邦显存的超频能力让人惊讶，而速配7 9 00 Ti VX的4ns三星显存则显得有些“浪费”，无法达到理论值500MHz。

和许多品牌的显卡仅提供公版驱动的做法不同，双敏提供了专门的驱动光盘，自动安装程序能识别显卡和操作系统类型，并安装相应的驱动。除整理归类的驱动程序外，光盘里还提供相当丰富的软件，如WinDVD 2000多语言版、Windows Media Player7、DirectX 8.1、显卡BIOS刷新工具、壁纸等等，不管是初级用户还是发烧友都能方便地找到需要的东西。



显示核心附件采用了钽电容。

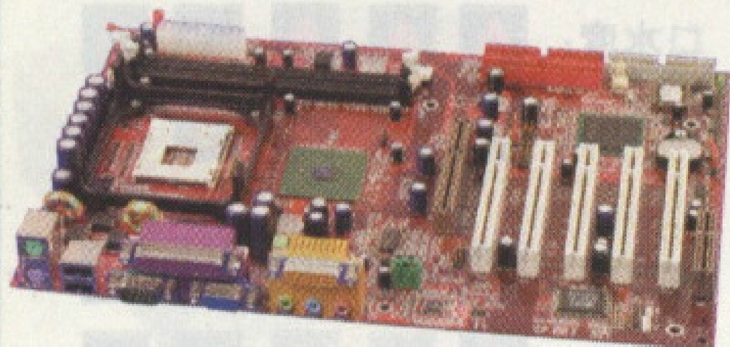


显卡供电部分。



编辑点评

和价格相当的GeForce4 MX420相比，这两款双敏GeForce2 Ti Vx的性能有一定优势，特别是配备32MB显存的速配7100，价格已比较接近GF2 MX400，而性能却高出一截，很适合低端用户选购。看来，GeForce2 Ti级别的显卡已可取代GF2 MX400作为低端市场的主力军。



厂商：美达科技（MIDA）
上市：2002年11月
售价：暂无
附件：驱动光盘、魔力备份和优化魔法师光盘、说明书、质保卡、《魔兽争霸》优惠卡、软驱及硬盘数据线
推荐：追求性价比，喜欢尝试新性能并希望保留升级能力的P4平台用户。
咨询电话：010-62143335

炫目度：
口水度：
性价比：

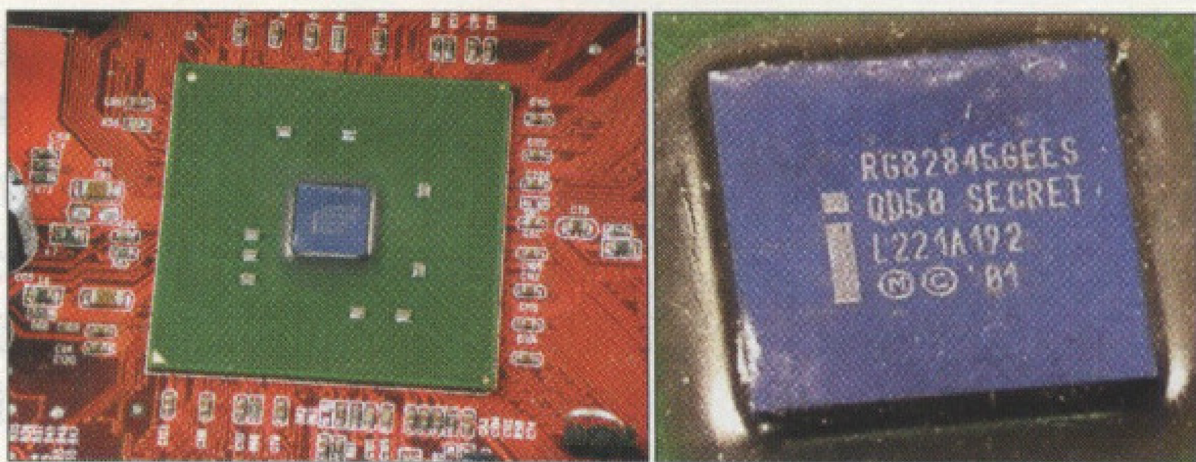
晶合实验室 小虫

美达S845GE主板

几经周折后，Intel的845GE/PE芯片组终于在2002年10月8日发布了。i845GE是i845G的后续产品，和后者相比，最大的改进是正式支持DDR333内存规格，提升了图形核心频率，并可支持采用超线程技术的P4处理器。虽然Intel出于技术成熟度和延长i845G产品寿命周期的考虑，一直到10月份才推出i845GE芯片组，但不少厂商采用i845GE的主板产品早已研发完毕，本次测试的美达S845GE主板就是其中之一。

S845GE采用i845GE+82801DB的南北桥芯片组合，这次送测的S845GE还是工程样板，采用的i845GE北桥也是工程样品。这块主板在设计上没有突出之处，做工一般；采用红色PCB，ATX规格，板型为30.5cm×21cm，有2根DIMM插槽、2个IDE接口、5根PCI接口、1个AGP4×接口、1个CNR插槽，板载2个USB 2.0接口、2个PS/2接口、1个VGA接口、1个COM接口、1个LPT接口、1个游戏接口、线性输入/输出/MIC接口各一。

测试方面，我们沿用了今年19期杂志中《i845G横空出世，Intel后发制人》一文的平台。不过，这次为尝试DDR333的真正威力，我们使用了2套内存：TwinMOS的DDR400和Kingmax的DDR333，在DDR400内存上我们设置到DDR333、CL2（5-2-2）最高模式，而在DDR333上，为了保证数据的可比性，设置和上次测试完全相同。测试成绩见下表。



i845GE北桥芯片样品

测试结果没有预计的理想，S845GE在性能上落后于i845G芯片组的产品，尽管磁盘性能很好，但在Winstone中的成绩甚至低于i845E芯片组，这应该和非正式版的北桥芯片有很大关系。在Intel公布的标准里，i845GE的显示芯片核心频率应该是266MHz，而S845GE还是200MHz，因此在显卡性能方面也没有太多优势，影响了整体性能。

S845GE的表现并不令人满意，但i845GE芯片组还是非常值得期待的，正式的DDR333内存规格支持可让用户放心使用DDR333内存模式，266MHz的图形核心必定可使其3D性能较i845G有相当大的提升，而超线程P4的支持则可让它支持3GHz以上的P4处理器。

测试软件	CC Winstone 2002	Business Winstone 2001	3DMark-2000 v1.1	3DMark-2001SE	Quake III 1.30		WinBench 99 2.0		SiSoft Sandra 2002		
测试项目			默认模式	默认模式	800X600-/16Bit	HQ1024-X768	商业磁盘性能	高端磁盘性能	文件系统性能	整数内存带宽	浮点内存带宽
i845GE内置显卡	38.0	62.8	3481	1806	94.8	39.7	20700	36600	30014	2194	2200
i845GE内置显卡*	37.7	62.8	3318	1680	92.2	38.4	20500	37300	29795	2127	2129
i845E+外接显卡	38.6	65.7	5060	2389	139.0	49.8	19500	36400	28206	2008	2007
i845G+外接显卡*	40.0	68.9	5073	2457	139.7	49.8	20200	37600	28755	2568	2567
i845G内置显卡*	38.4	65.6	3316	1708	92.6	38.6	20000	36700	28590	2141	2143

*注：在DDR333 CL2.5 7-3-3内存设置下的测试结果，i845E工作于DDR266 CL2 5-2-2内存设置下

晶合实验室测试联盟



编辑点评

尽管这块工程板的性能表现一般，但相信零售版本的S845GE会比测试样品有很大改进，加上美达主板一向低廉的价格，不失为一个很好的选择。

安东尼澳ATA系列耳机

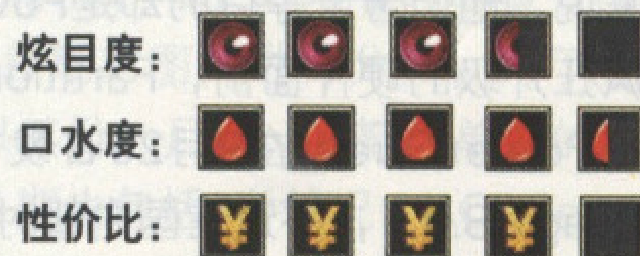


小虫

安东尼澳有限公司成立于1982年，专门生产各种耳机产品，是许多世界知名品牌的OEM/ODM生产商，包括NEC、Philips、IBM、Dell、Radio Shack等等。



ATA HF80耳机
厂商：香港安东尼澳实业有限公司
上市：2002年9月
售价：320元
附件：6.3mm镀金转插头
推荐：对声音品质要求较苛刻的音乐欣赏用户和游戏玩家
咨询电话：021-53068222

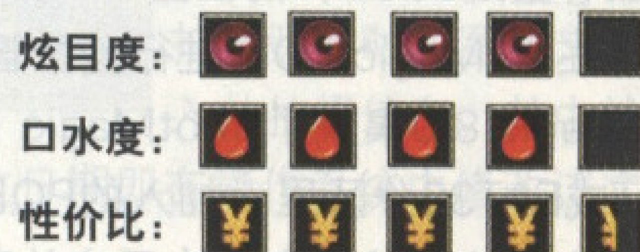


HF80是本次送测产品中的一款高档头戴式耳机，拥有50mm大型耳机喇叭和4m的耳机线，耳垫采用柔软的天鹅绒制作而成，和喇叭配合可很好地与耳朵接触。HF80外壳为银灰色，外形设计比较厚重，美中不足的是头箍弹性较大，使用时间长了会带来少许不适。

HF80实测频响范围为24～12700Hz，在“短歌行”的测试曲中下潜度很深，高音清晰。虚幻竞技场（UT）的音效一直有口皆碑，新的UT 2003重新设计了配乐，使用了相当多的鼓点，场面恢弘。我们在游戏中打开EAX环境音效，HF80的鼓点很重，节奏清晰，弹性略有不足，定位精准，细微的声音如子弹破空的嘘声和远处敌人的打斗声表现充分。高音方面，在陈美的“红色迷情”中，小提琴的细腻、悠长表现得很充分，在快速变换节奏的段子里依然行有余力，不过到调子的极高之处还是可听出有些发劈。中音部分采用蔡琴的《恰似你的温柔》HDCD碟，人声温暖，中气十足，圆润清脆，蔡琴独特的磁性嗓音表现得很好。低音部分我们使用《1812序曲》，低音炮声很清晰，不过力度和弹性略有欠缺，中、低音的衔接部分有些浑浊。



ATA MH68耳麦
售价：170元
推荐：对性价比要求比较高，功能要求齐全的用户

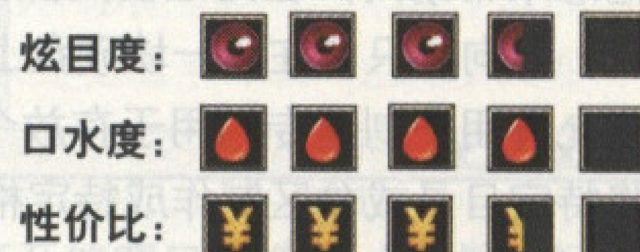


MH68是送测产品中唯一的一款耳麦，采用40mm超重低音喇叭，皮质耳垫，麦克风支臂为万能调节式，左右耳均可佩带。它的头箍较紧，加上耳垫不够大，佩戴感觉不是很舒服。

MH68实测频响范围为27Hz～12600Hz。高音悠扬坚韧，清脆略嫌不足；中音部分音域宽广，中气足，但略有含混；低音方面MH68的鼓点相当重，下潜深度较深，但力度和弹性明显欠缺。MH68中音和低音之间的连接情况不很理想，且中音和低音都略有含混。它在游戏中的声场表现与HF80有相当差距，不过细节表现还是比较出色的。MH68的麦克风支臂可在大约270°范围内旋转，并采用可任意调节、变形的设计，使用非常方便。它的麦克风输入效果很出色，音质纯正，杂音很少。

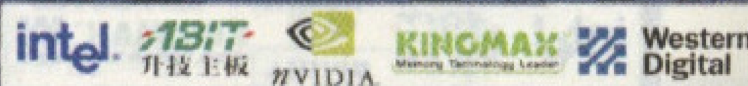


ATA CH13耳机
售价：78元
推荐：普通移动音乐设备用户



CH13是一款轻便的折叠式耳机，机身小巧并可进行对折，方便携带，耳机外壳的装饰片可更换，以适应不同颜色嗜好的用户。CH13的重量很轻，头箍的弹性也不大，佩戴起来很舒适。

CH13实测频响范围为45Hz～12500Hz。游戏的整体效果较差，声场明显欠缺，细节表现力不足。低音下潜深度不够，力度和弹性欠缺。中音部分音域比较窄、中气略有欠缺，人声还原比较好；高音部分较明亮，但不够清脆。它的整体效果和前两者相比有一定差距，不过平时用来听轻音乐或舒缓轻快的歌曲倒是不错的选择。



编辑点评

安东尼澳公司本次送测的ATA系列耳机、耳麦一共有7款，由于篇幅所限，只能有选择地介绍其中3款。这些产品设计鲜明，各有特点，不同用户可根据自身喜好进行选择，不过个别产品在人性化设计上存在一些问题。从表现来看，ATA耳机在市面上的产品中属于比较出色的，但相对其他高端品牌产品并没有优势可言，我们认为如果价位再往下调整一些，会取得不错的效果。



厂商：PowerQuest
上市：2002年9月
售价：69.95美元（约合人民币570元）
附件：不详
推荐：具备一定电脑应用水平的PC用户
咨询电话：1-800-379-2566（美国）

炫目度：
口水度：
性价比：



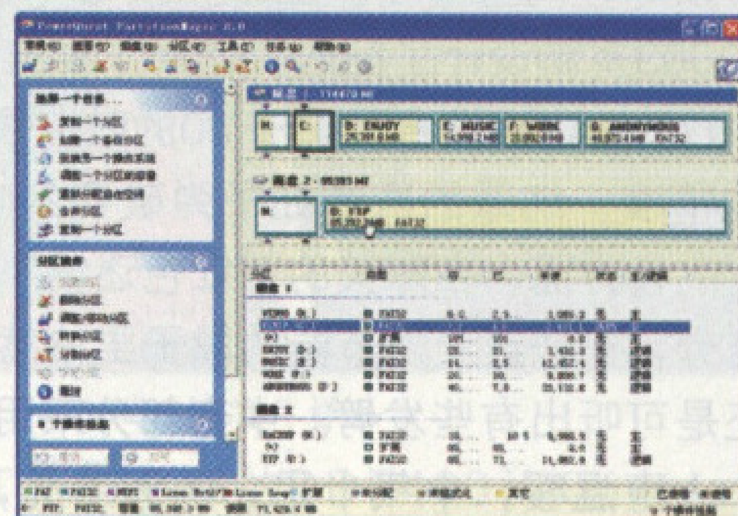
小虫

PowerQuest PartitionMagic 8.0

2002年9月份是众多重量级软件厂商展示他们精心准备的软件升级大餐高峰期，先是Symantec推出其PC系列工具2003版本，紧接着ACD Systems的ACDSee 5.0系列也面市了。不过对于一些有特殊需要的用户来说，他们苦苦等待的却是PowerQuest的PartitionMagic 8.0，因为在疯狂升级的硬件面前，PartitionMagic 7.0已老态龙钟。

PowerQuest在9月23日发布了PartitionMagic 8.0（以下简称PQMagic 8.0），不过在国内暂时还没有相关产品上市。PartitionMagic系列软件一直是非常受欢迎的硬盘分区和多操作系统管理软件，其无损分区调整的特性和简洁直观的操作界面深得用户喜爱。我们拿到了PQMagic 8.0英文零售版本（Build 1242），为方便给大家介绍，我们汉化了主程序。下面一起来看看PQMagic 8.0新在哪里？

新的用户界面：PQMagic 8.0在界面上将动作面板从7.0的下方移到左边，取消树状的磁盘分区浏览面板，使得磁盘及映射区更加宽敞。工具栏的图标经过全新设计，菜单栏则变化不大（图1），PowerQuest称这样可以增加程序的易用性，对此我们持保留意见；**更大分区支持：**PQMagic 8.0可以管理的最大分区容量为160GB，可包含的最大数据容量为145GB，这基本上是目前IDE硬盘的最大容量了，7.0版支持的最大硬盘容量是80GB，而在图1中可以看到，笔者的两块硬盘都大于这个限制，在PQMagic 7.0下进行分区管理非常提心吊胆；**集成更多的程序：**PQMagic 8.0集成了BootMagic（以下简称PQBoot），它可以安装在FAT或FAT32分区里，加入的PQBoot可让用户在Windows中启动到其他操作系统，然后在下次重启的时候回到当前操作系统（图2），应该说集成的PQBoot其性能并不出色，用户完全可通过操作系统本身提供的工具完成类似工作；**文件浏览器：**可以让用户像资源管理器一样浏览分区，并且可对文件进行编辑；**增强的NTFS分区管理：**可改变NTFS分区簇的大小，纠正在操作系统升级时转换FAT32成NTFS分区时无法完成的错误；**操作系统安装向导：**硬盘价格下调、容量增大以后，安装多操作系统的用户急剧增加，PQMagic 8.0提供了操作系统安装向导，指引用户一步步完成新操作系统的安装工作，PQMagic 8.0还提供可打印的信息来帮助用户在无法使用操作系统时进行操作（图3），从图中可看到，该向导只能在第一块硬盘上安装操作系统；**创建备份分区：**这个功能允许用户创建专门用于存放个人文档的分区，使用DataKeekper程序将特定目录或分区制作成特定格式的文件存放到备份分区里，并可在需要时恢复。


图1

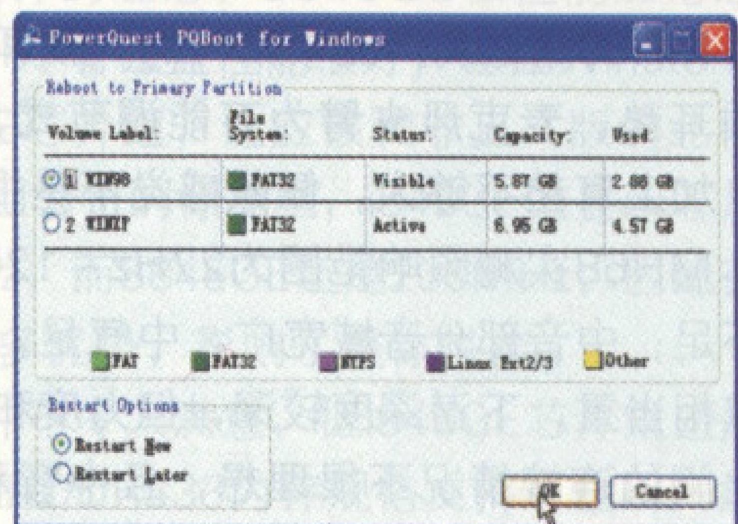


图2

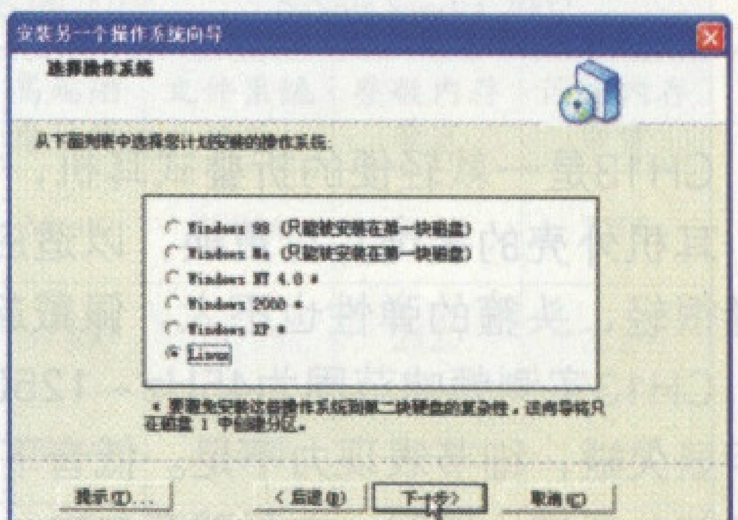


图3

编辑点评

PQMagic系列软件的核心功能是分区创建、删除、调整/移动、转换、分割、合并，当然这些也是PQMagic 8.0的看家本领。PQMagic 8.0在改良操作界面的前提下改进了核心功能，突破先前版本的一些限制，并新增了一些体贴用户的功能。不过我们可以看到，PQMagic 8.0在功能上还是有不少限制和不足，为了以防万一，在操作之前最好制作恢复盘。尽管如此，PQMagic 8.0依旧是操作性和功能并重的强大分区管理软件。

ACDSee 5.0

厂商：ACD Systems
上市：2002年9月
售价：49.95美元（零售价，折合人民币约413元）
附件：不详
推荐：普通电脑用户
咨询电话：（010）82629800-120

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 iCat

作为一款图像浏览软件，ACDSee已成为必备软件而长期占据着每台电脑。不过它近些年的发展令人有点困惑，也许是ACD Systems公司觉得在浏览方面他们的软件已经没有多少发展空间了，所以转为图像处理套件的方向。对于ACDSee身材的日渐臃肿，很多用户颇有微词，笔者也觉得如果能把浏览做到极致才是ACDSee应该追求的，那些编辑功能只是为了方便用户、锦上添花而已，顾此失彼是不值得的。事实上，ACDSee 4.0在浏览方面的表现确实不能令人满意，尽管它增加了不少新的功能，而且有漂亮的界面，但是，启动速度慢、浏览速度慢、运行不稳定、界面不够简洁等是非常令人头疼的，所以昔日ACDSee的拥戴者们，纷纷失望地装回了3.0版。

时隔近一年的时间，ACD Systems公司终于又推出了ACDSee 5.0。在公司的主页上（http://www.acdsystems.com）就可下载到其试用版，大小为10.3MB。安装过程很简单，和4.0基本一样。其界面已完全采用“XP”风格，除此之外，表面感觉和4.0变化不大，只是重绘了一些图标，并增加了一些标签而已（图1）。然而事实上这个新版本还是有了较大的变化，据其公司称，这次他们的研发人员重新编写了内核，所以能达到比以往版本更高的性能和质量。从功能上讲其实增添了不少内容，而且程序的定制性也进一步加强。下面我们逐一介绍这些新特性，并且测试新版本的浏览速度及其内在质量。

图1

第一次运行ACDSee 5.0时会出现“UI Selection Wizard”（界面选择向导，图2），这里有两个选项：“Full”（完整界面）和“Light”（简洁界面）。完整界面即默认界面，而简洁界面则是为了适应ACDSee 3.1或更老版本的用户而设计的，它去掉了一些纷繁复杂的选项及按钮。如果你对这两种选择都不满意，还可以选择“Customize”（自定义），自己决定各个标签及其中工具栏的去留，这种高自由度的界面定制能力4.0是不具备的。最后，如果想保存设定，就选择“Save As”（另存为）。

图2

默认状态下主界面仍被分成左右两个部分。左面是NavPane（导航窗口），右面是FilePane（文件窗口），但左面的导航窗口多了“Calendar”（日历）和“Categories”两个标签，可更好地管理和查找图片。

Calendar可按日期对图片进行分类，为了方便查看，它分别提供了以年份、月份、日期为单位的显示方式。分类所依据的日期也包括3种情况：ACDSee DB日期、元数据（Exif）日期和文件修改日期。ACDSee DB日期为ACDSee数据库中记录的图片日期，一般图片不具备这种日期，需要用户自行设置：用鼠标右键单击图片选择属性，在弹出的图片属性设置窗口（图3）中选择日期，“确定”即可，设定好的文件缩略图左上角会出现1个标签模样的小图标（图4）；元数据即为数码相机拍摄照片时在图像文件中写入的拍摄信息，其中就包括拍摄日期；文件修改日期即在操作系统中修改该文件的日期。

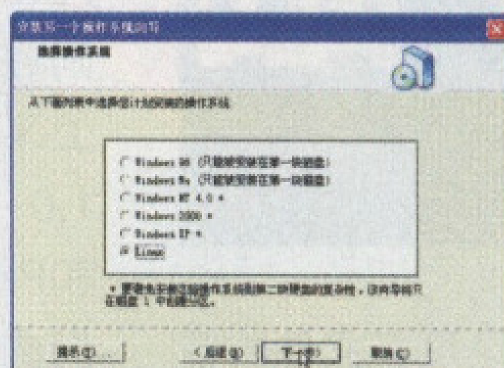
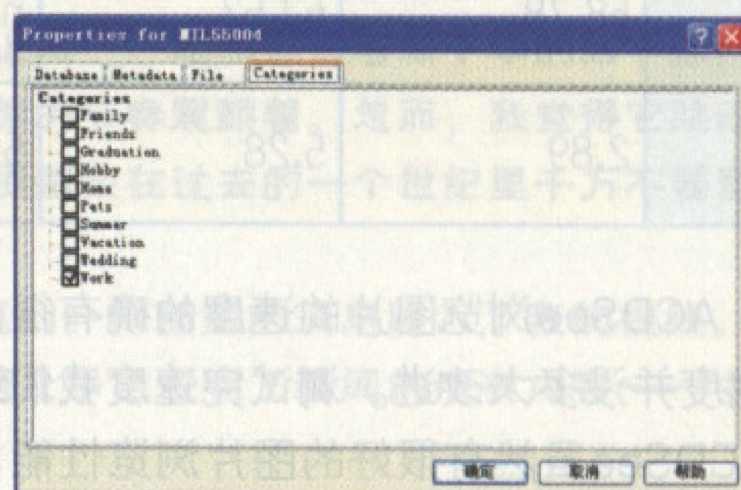
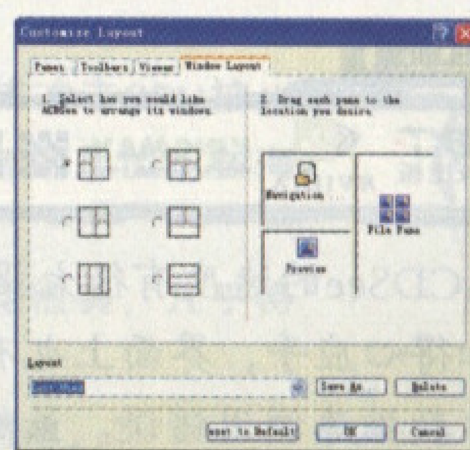

图3


图4

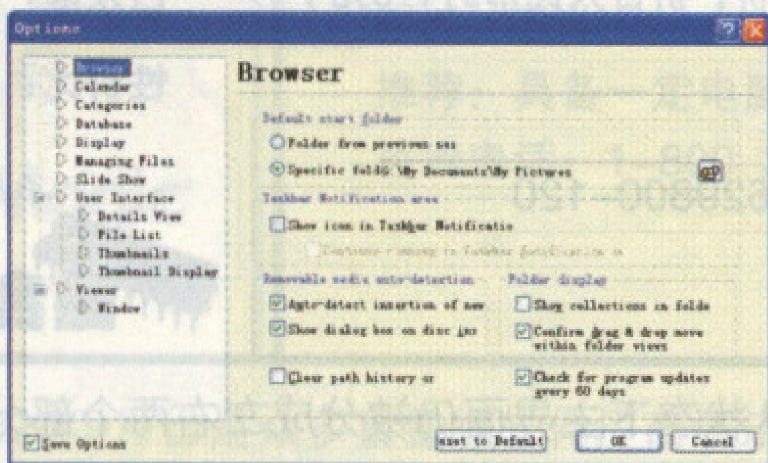
Categories（分类）则是按分类显示图片，当然这种分类也是通过用户设置实现的，所以默认情况下只有ACDSee为用户预设好的10个大类，而每类都是空的。这些类型都可以重命名或任意删除和新建，既可以新建大类，也可以在大类下新建子类。如果想要将某张图片加入某类，则在该图片上单击右键，选择“属性”，在打开的窗口中选择“分类”标签（图5），然后在需要加入的类前面打“√”即可。一幅图片可以同时加入多个类，已经被设置分类的文件缩略图的左下角会出现1个箭头样式的小图标。另外，主界面的窗口摆放是可自定义的（图6），既可以选择预设的方案，也可以通过拖放来自定义。


图5

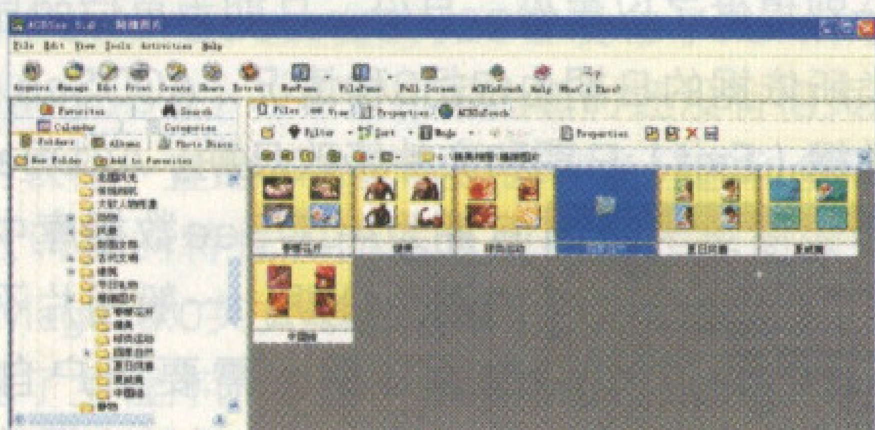

图6

工具栏上的“NavPane”按钮的功能得到了扩展，除了可打开和关闭导航窗口外，还可以切换导航窗口中的各个标签。另外还增加了个“FilePane”按钮，也是用来切换其窗口中各个标签的。

菜单栏中增加了一个“Activities”（动作）菜单，它集中了ACDSee中的所有动作。这些功能实际上通过其它途径也可实现，特别增加这个菜单主要是为了方便用户使用。新版本的“Options”（选项）窗口被重新设计（图7），左边是设置大类，右边则显示具体选项。这个设计非常好，一改ACDSee以往设置项目杂乱的感觉。


图7

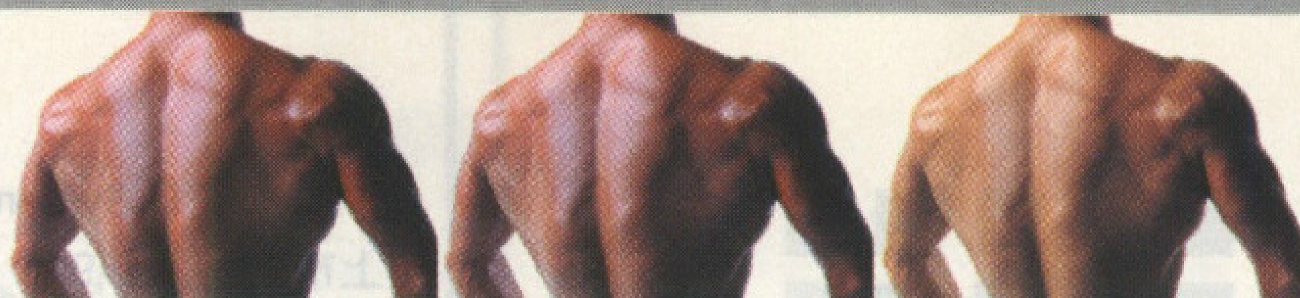
5.0中的缩略图也做了改进，目录的缩略图再也不是呆板的文件夹图标了（图8），现在它可以像Windows XP一样显示其中图片的摘要。不过，对于目录下面仅有目录没有文件的情况，它就无能为力了。


图8

新版本中最令厂商得意的是其全新编写的程序核心，据说，速度比以往版本有大幅度提高，为此我们做了实际测试。先测试打开一个图片目录并生成所有缩略图的时间，用于测试的数据是一组高清晰度的.jpg图片，有100个文件，共525.7MB。此后，我们还测试了打开单幅大照片的时间，这次还包括和Photoshop 7.0的对比，测试照片是68.7MB的“TIF”文件。测试平台：CPU Athlon 1.2GHz、256MB SDRAM内存、60GB 7200r/s硬盘，GeForce 2 Pro显卡。测试结果如下：

项目/软件名称	ACDSee 5.0	ACDSee 4.0	Photoshop 7.0
打开目录（秒）	58.78	63.53	n/a
打开大文件（秒）	2.89	5.28	5.96

可以看出，ACDSee浏览图片的速度的确有很大提高，但生成缩略图的速度并没多大改进。测试完速度我们还要对比一下画质，以往ACDSee虽然有很好的图片浏览性能，而且使用很方便，但是我们通常都不会使用ACDSee来打印图，其中的重要原因就是它的色彩不够精确，打印出的图片会和显示的原


图9

图有较大出入。所以，我们将Photoshop 7.0（其实，即使像这样的专业软件也并非能做到真正的“所见即所得”）、ACDSee 4.0与ACDSee 5.0对比，以考察后者的显示质量，请参照显示TIF图片时的色彩对比图（图9，从左到右依次为ACDSee 5.0、ACDSee 4.0和Photoshop 7.0）。通过观察可以发现，在浏览图片时，5.0中景物的边缘要比4.0清晰，甚至好于Photoshop，至于色彩还原能力在浏览JPG图像时三者区别不大，但如果是TIF图形，则5.0和4.0的差距不大，但两者和Photoshop相比仍然有较大差距。

从4.0开始，ACDSee被分成3种版本：ACDSee Standard、ACDSee PowerPack及ACDSee PowerPack Suit。Standard版本只有ACDSee看图程序，PowerPack版本还包含FotoCanvas 1.1和FotoAngelo 1.1两个组件，PowerPack Suit则在上述版本基础上又增加了FotoVac 1.0、Image Fox 2.0和PicaView 2.0。我们先来对这些组件作一下简单说明：FotoCanvas是个简单易用的图像编辑软件（图10），FotoAngelo是个利用图片制作幻灯片效果屏保的软件（图11），FotoVac可以令你方便地在新闻组中上传和下载图片，Image Fox可在所有Windows程序的打开窗口中提供图片预览的功能，PicaView 2.0则使鼠标的右键菜单具备预览图片的功能。将所有这些程序组合起来就形成了一套完整的图片浏览、管理和编辑解决方案。这次5.0中只推出了前两个版本，而且还在Sdandard版中加入了FotoCanvas 2.0的简装版本。至于没有推出PowerPack Suit版的原因，可能是FotoVac、Image Fox和PicaView都没有推出更新版本的缘故。在ACDSee 5.0的PowerPack版中，FotoCanvas和FotoAngelo都升级到了2.0。


图10


图11



编辑点评

总体感觉ACDSee的速度有很大提高，按日期分类的功能很有用，特别是现在有越来越多的人拥有数码相机，这样使得照片管理更加得心应手，界面上也有不少人性化的改进，特别是具备超强的自定义能力。程序的稳定性仍然欠佳，会较频繁地出现图片数据库调用错误。虽然，现在中国已有ACDSee的销售渠道，不过从4.0来看，ACDSee 5.0的国内售价仍然会非常惊人。


中科院计算所所长李国杰先生

敢问路在何方

写在龙芯诞生之后

■本刊记者　司马平安

那是上个世纪的最后一天，我独自一人坐在书桌前，看电视、喝茶、上网……悠然等待着新千年的第一抹阳光。墙上的挂钟如往常般嘀嘀嗒嗒响着，可我却感觉它似乎是在以一种跳跃的、不规律的节奏震颤着。忽而，我觉得它跳动缓慢，似乎永远无法指向我盼望已久的新千年；忽而，我又感觉到它一阵狂跳，仿佛提醒我在过去的一个世纪里千万不要留下某种未完成的遗憾。

于是，我在这种矛盾的心态中享受着上个世纪的最后一种感受……直到一则简短的消息跳入了我的视线。

依稀记得那是一条出现在《人民日报》网络版的新闻，一行黑色标题几乎已说明了新闻的所有内容——中国人将冲击CPU核心技术。

那时的我使用电脑已有七八年了，长城也好，联想也罢，每一台都是国产电脑，但我却清楚地知道，其实每一台里面装的都是"洋货"。因此这条新闻对我来说其爆炸力绝不亚于"中国人即将登陆火星"的威力。于是，我急忙点击那条新闻，以确定我所看到的是否真实。

新闻很短，我一口气读了好几遍，大意是："微处理器设计平台浮出水面，中国人将冲击CPU核心技术……我们完全有能力自主研发微处理器。"有不少网友对此新闻作了回复，其中还包括几位正在海外的学子，他们说："这个消息是你们送给我们最好的新年礼物！"



我在这个页面流连了很久，直到电视机中突然响起了来自世界各地的礼花之声。礼花很美，几乎将上个世纪的最后一个夜晚照成了白昼。

一位网友悄悄告诉我："这一夜，那照亮全世界的烟花几乎都清晰地刻着：中国制造。"



历史篇

如果你不了解整个CPU的历史，也许你就永远无法体会制造一颗中国芯的难度与意义。

一、CPU的历史

自1971年Intel公司推出世界上第一个微处理器4004至今已有30多年的历史了。第一个用于计算机的微处理器内部仅包含2300个晶体管，是一个4位的微处理器，性能很差，因此当时很多人都没有注意到它的诞生，更没有想到它会在今天人类文明中扮演如此重要的角色。所幸的是仍有一些公司在坚持着他们的研发工作，Intel公司在此后不久便推出了两款8位微处理器，他们是8080处理器、8085处理器。与此同时Motorola公司也研制了MC6800微处理器，另外还有Zilog公司的Z80微处理器。三家公司分礼抗衡，在当时形成了鼎足之势。从某种程度上来看，他们之间的竞争同时也导致了CPU技术的飞速发展。

Intel公司从16位微处理器诞生时开始建立起了自己在这一行业内的霸主地位，其典型产品是Intel公司的8086微处理器，以及同时生产出的数学协处理器，即8087。这两种芯片使用互相兼容的指令集，但在8087指令集中还增加了一些专门用于对数、指数和三角函数等的数学计算指令（由于这些指令应用于8086和8087，因此被人们统称为X86指令集）。到1979年时，Intel推出的8088芯片，其内部已包含有29 000个晶体管，如果你了解一块CPU的实际大小，那么你就会从中发现，CPU的进步不但需要现代科技的提高，同时也需要传统工业的进步以保证制造的可行性。在技术与工艺两方面提高的基础上，8088芯片还有着另一个重要的意义：由于其时钟频率已达到4.77MHz，地址总线为20位，并可以使用1MB内存，因此1981年，它被首次用于IBM PC机当中，个人电脑的第一代CPU由此开始。

个人电脑的出现给整个计算机业的发展指出了新的道路，在市场的推动下，随后几年CPU的发展超出了不少人所能想象的速度。1985年，Intel公司终于推出了32位微处理器80386，其内部包含27.5万个晶体管，时钟频率为12.5MHz，后逐步提高到33MHz。80386的内部和外部数据总线都是32位，地址总线也是32位，可以寻址到4GB内存。它除了具有实模式和保护模式以外，还增加了一种虚拟86的工作方式，可以通过同时模拟多个8086处理器来提供多任务能力。从这一时刻起，我们可以看出，CPU的进步实际上是伴随着软件的进步，它所提供的支持正是操作系统及其他一些特有软件的需求。

随后的486时代虽然统治时间并不比386或Intel的其他重头产品短，但笔者仍认为它不过是一款过渡产品，其改进主要是在X86系列中首次加入了RISC（精简指令集）技术，即可以在一个时钟周期内执行一条指令，另外它还采用了突发总线方式，大大提高了与内存的数据交换速度。但是随着芯片技术的不断发展，CPU的频率越来越快，而PC机外部设备受工艺限制，能够承受的工作频率有限，这就阻碍了CPU主频的进一步提高。因此，486有很多不同的种类，譬如早期有协处理器的486DX和无协处理器的486SX（两者价格差异很大，同时出现是为了适应不同用户的需求），以及在出现了CPU倍频技术后的486DX2

CPU术语解释（按0~9和A~Z的方式排序）

3D Now!（3D No Waiting）：AMD公司开发的SIMD指令集，可以增强浮点和多媒体运算的速度，它的指令数为21条。

CMOS（Complementary Metal Oxide Semiconductor，互补金属氧化物半导体）：它是一类特殊的芯片，最常见的用途是主板的BIOS（Basic Input/Output System，基本输入/输出系统）。

CISC（Complex Instruction Set Computing，复杂指令集计算机）：相对于RISC而言，它的指令位数较长，所以称为复杂指令。如：X86指令长度为87位。

Decode（指令解码）：由于X86指令的长度不一致，必须用一个单元进行"翻译"，真正的内核按翻译后的要求来工作。

IA（Intel Architecture，英特尔架构）：英特尔公司开发的X86芯片结构。

ID（Identify，鉴别号码）：用于判断不同芯片的识别代码。

IPC（Instructions Per Clock Cycle，指令/时钟周期）：表示在一个时钟周期用可以完成的指令数目。

MMX（MultiMedia Extensions，多媒体扩展指令集）：英特尔开发的最早期SIMD指令集，可以增强浮点和多媒体运算的速度。

NI（Non-Intel，非英特尔架构）：除了英特尔之外，还有许多其他生产兼容X86体系的厂商，由于专利权的问题，它们的产品和英特尔系不一样，但仍然能运行X86指令。

OoO（Out of Order，乱序执行）：Post-RISC芯片的特性之一，能够不按照程序提供的顺序完成计算任务，是一种加快处理器运算速度的架构。

Post-RISC：一种新型的处理器架构，它的内核是RISC，而外围是CISC，结合了两种架构的优点，拥有预测执行、处理器重命名等先进特性，如Athlon。

RISC（Reduced Instruction Set Computing，精简指令集计算机）：一种指令长度较短的运算方式，其运行速度比CISC要快。

SIMD（Single Instruction Multiple Data，单指令多数据流）：能够复制多个操作，并把它们打包在大型寄存器的一组指令集，如3D Now!、SSE。

SSE（Streaming SIMD Extensions，单一指令多数据流扩展）：英特尔开发的第二代SIMD指令集，有70条指令，可以增强浮点和多媒体运算的速度。

和486DX4等。多种486的出现，让我们可以感受到从80年代末到90年代中期，人们在工艺制约、市场分化的情况下，正在寻找有关CPU未来发展的突破口。因此我认为486时代只是一个过渡时期，而在这个并不稳定的时期里，其他一些诸如AMD和Cyrix等公司便开始在这一领域内露出了自己的雄心。

当新的技术诞生后，历史以最快的速度将4改写成了5，而最大的CPU制造商Intel公司为了结束混乱的时代，并将自己的产品与其他公司的产品区分开，将自己的新一代产品命名为Pentium（奔腾）。而其他公司似乎还在跟随着历史的足迹，AMD和Cyrix分别将自己的新产品定名为K5和6X86。

前文中我曾提到，CPU的进步实际上是伴随着软件的进步，而软件的发展又是为了满足人们工作与生活的需求。因此，谁的产品能够与软件系统紧密结合，谁的产品能够让软件更好地发挥它对人类生活的实际意义，谁就能够在市场中占有一席之地。

1996年，MMX指令集的出现表明计算机的发展在多媒体方向的需求，实际上MMX指令集就是一项多媒体指令增强技术，其英文名称可以翻译为“多媒体扩展指令集”。它包括57条多媒体指令，这些指令可以一次处理多个数据，还可以在处理结果超过实际处理能力时也能进行正常处理，这样在软件的配合下，计算机在多媒体方面可以得到更好的性能。

时间距离今天越来越近，你只要想一想自己对计算机的需求是什么大概就可以找到CPU的发展方向了。从97年到今天，从Pentium MMX到Pentium 4，CPU的发展除了在速度方面之外，主要就是在图像处理、浮点运算、3D运算、视频处理、音频处理等诸多多媒体应用方面的提高与强化。其中，AMD公司所发明的3D Now!指令值得一提，它出现在Intel公司Pentium Ⅲ处理器中的SSE指令之前，与MMX技术侧重的整数运算不同，它将主攻方向定在三维建模、坐标变换、效果渲染等三维应用场合，大幅度提高了3D处理性能，满足了不少消费者的需求，因此AMD公司才能在今天，在强大的Intel面前仍保留自己的一席之地（有不少人喜欢将AMD的成绩完全归功于价格低廉，可实际上如果没有3D Now!的诞生，恐怕就不会有K6-2和K7的成功）。

关于我国对于CPU的研究，我所能回忆起的最早记录大概就是前文我所提到的那条新闻了。或许，在那之前已有不少人进行过对CPU的研究工作，但是没有任何产品来说明我们对于CPU开发技术的了解达到了何种程度。从以上的历史记述中我们可以看到，CPU的发展决非简单地发生在某个房间里的某种伟大试验，它必需要有其它方方面面的进步驱使，因此它不可能诞生于朝夕之间，因此我可以说在这个领域我们比世界的步伐慢了至少20年。

二、中国芯的历史

我很想将有关我国CPU的发展写得如上文般充实、丰满，但我国在此方面的历史确实很短，而相关报道又极少，不少产品都好像昙花一现，短短几个字的描述之后便如石沉大海再也听不到任何消息了。

1999年底的那则新闻，记录的是北京大学宣布研制出我国第一颗具有知识产权的16位嵌入式微处理器，在2001年初我还曾经见到有关他们研制出支持32位和16位两套指令系统微处理器的相关报道，但此后相关的消息发布就很难见到了。

第二个有关中国芯的报道出现在去年10月，它是由中星微电子公司生产的“星光一号”芯片。这款芯片集成有上百万个晶体管，但它是专用于电脑外设摄像头使用的，因此也没有引起社会的广泛重视。

今年7月，中关村电脑节期间，北京海淀区政府突然宣布采购1万台装有“中国芯”的网络计算机。据了解，这些“中国芯”指的是位于中关村内的中芯微系统公司所研制的“方舟一号”CPU，它是国内第一个0.25微米、32位的嵌入式CPU，可应用于网络计算机、宽带智能终端、机顶盒、数字电视、交换机、工业控制等产品领域。

中国工程院院士倪光南从应用角度把CPU分为三大类：X86CPU、嵌入式CPU和其他高性能CPU。X86CPU是指PC用的X86体系结构CPU，主要是英特尔公司的产品，也包括AMD和威盛等公司与其兼容的CPU；嵌入式CPU是指应用于各种信息设备里的CPU，一般功能不太强，主要是以低价格、低功耗为特征；其他高性能CPU是指应用于服务器和超级计算机中的高性能CPU，例如Alpha、PowerPC等。前面提到的三种中国芯，业内大部分专家都将其归为嵌入式微处理器一类，这种CPU的发展得到了不少人的支持，倪光南院士就曾指出：“嵌入式CPU对半导体生产工艺的要求较低，多数不必采用最先进、昂贵的半导体工艺，能充分发挥我国现有的半导体生产能力。而且，信息设备种类众多，大公司很难垄断。与嵌入式CPU配套的软件，从嵌入式操作系统到在它上面运行的应用程序，不像PC的软件那样受到微软垄断的影响，完全可以由我国公司自主开发。”因此，嵌入式CPU的发展具有相对较大的空间，但从另一个角度来看，它并不能反映出更为尖端的技术实力，因此也有不少学者提出：“这些产品并不表示中国已掌握了开发CPU的关键技术。”

随后，龙芯诞生了，这块芯片被称为“我国第一款商品化通用高性能CPU芯片”。该产品因具有“通用”的特点，故引起了不少专家的注意，因为仅这一点就使它不同于以往的嵌入式芯片。

回忆龙芯的发展历史，主要有这样几个关键的时间点：

去年11月，中科院计算所开始筹备CPU的设计工作。在开始设计之前，便定下了要开发“高性能、通用、一步到位”的CPU的目标。

今年8月16日，李国杰先生向外界介绍了龙芯研发的进展，“9月，我们将举办一个重大发布会，正式发布龙芯一号通用型中央处理器，并且成立公司，注入与龙芯有关的知识产权，打造龙芯品牌，推动龙芯的产业化进程。”

8月21日，上交所上市公司综艺股份（交易代码：600770）发布公告称，综艺股份将以现金形式投入4900万元，与中科院计算所、北京汇博轻舟软件开发有限公司以及北京智浩联科技开发中心共同投资组建北京神州龙芯集成电路设计有限公司，注册资本为1亿元人民币。

8月27日，国家计委副主任王春正向9届全国人大常委会第29次会议报告今年以来国民经济和社会发展计划执行情况时透露：“龙芯一号”通用中央处理器（CPU）顺利完成物理设计，流片的初步功能测试取得成功。这表明我国已初步掌握了当代CPU的关键设计技术，为结束信息产业“无芯”历史迈出重要步伐。

9月22日，中国科学院在北京主持召开了中国科学院计算技术研究所完成的“高性能通用CPU芯片研制——龙芯1号”（以下简称龙芯1号）成果的技术鉴定会。

9月26日，曙光公司正式发布第一款采用龙芯一号作为中央处理器（CPU）的“龙腾”服务器。

9月28日，中国科学院计算技术研究所迎十六大创新成就展终于在长城饭店隆重举行。该会的主题被定为“龙腾神州，芯系中华”。

自28日的发布会后，各方面不断传出有关龙芯的评论，有的褒赞、有的鼓励，而另一方面则提出了种种质疑，其中最根本的冲突点是：中国究竟是否真的需要拥有自主产权的CPU，因为世界上大部分国家都没有自己的“芯”，即使有也无法在强大的Intel面前生存。

三、我们需要自己的芯

也许你曾感到奇怪，在一篇介绍中国芯的专题中，我为何要用大量的笔墨去介绍整个CPU的发展历史，其实有关历史的了解对于我们分析今天的问题是绝对必须的。站在历史点，我们无法否认Intel在这一领域内的霸主地位，同时我们也可以感受到多年的研发经验与技术积累是它可以坐上头把交椅的关键。在今天，如果有人打算在短期内撼动它的地位无异于痴人说梦，但因为它的存在，难道我们就要放弃对CPU的开发么？

结果是否定的，其实正是因为它强大，我们才必须要开发出自己的产品。

在近几年里，我们总会听到许多抱怨的声音，很多人无法忍受Intel的“霸权”与微软的“垄断”，但是却很少有人去想为什么在软、硬件两个行业中都会出现一个王者的局面。特别是在今天这样一个全世界人民广泛追求公平竞争的时代中，为何唯独计算机业与众不同，总有一些厂商可以独揽大权。

其实，我们从CPU的发展历史中完全可以找到答案，因为如果说CPU是计算机的“心”，那么操作系统就是电脑的“魂”，任何一部完整的计算机都缺一不可，而两者间的发展又相辅相成。你可以考虑这样一个问题：如果今天没有了Intel，那么微软是否还能在软件业中拥有绝对的霸主地位；而如果我们从历史中抹去了微软，那么Intel公司又是否能在众多芯片厂商中脱颖而出，一枝独秀？因此，在今天当我们惊奇地看到PC在以一种一成不变的“Pentium+Windows”模式向前发展时，我们应该能够理解这其中存在着一种必然。而在这种必然中我们也应该可以感受到一颗“芯”的意义不仅在于它是一款极为重要的硬件，同时它也在牵动着整个产业，乃至人类生活的方方面面。

在过去的几十年里，我国的计算机产业一直都在因没有自己的CPU而“饱受欺凌”，因为我们没有自己的“芯”，这就导致我们也无法真正拥有自己的“魂”。换言之，过去的中国计算机产业就好像一具被抽空了灵魂的躯体，只能在别人的推、拉之间盲目地跟随。如果稍有偏离轨迹的行为，就会立刻有人跳出来，大声念起知识产权的“紧箍咒”——你无权具有任何感情。

也许对于一台普通的个人电脑而言，采用什么样的“芯”与什么样的操作系统完全是一种属于个人的自由。但是，随着近几年来计算机的发展与普及，它已走入了人类社会的方方面面，这其中当然包括一些诸如国防、军事、政治以及其他一些涉及到国家安全的领域。在这些领域中，我们绝对应将安全放在首要位置，可是这种绝对必要的安全应该由谁保证呢？答案当然是我们自己。

龙芯是什么？其实它就是拥有这份安全的一个最基本的开始。一位龙芯的开发人员曾经告诉记者：“我们在开发龙芯时首先考虑的就是安全性。”

无论如何，龙芯的诞生已向世界宣布中国从此结束了在通用CPU领域无“心”的历史，因此，我们应该把有关它是否应该存在的问题留在自己的记忆里，而把目光停留在龙芯究竟具有什么样的能力。


摆在展台上的龙芯与龙腾服务器。

小知识

CPU的工作是什么？

CPU的工作就是处理存储在存储器中的信息。一般信息是按字节存储的，也就是以8位二进制数或8比特为1个单元存储，这些信息可以是数据或指令。数据是用二进制表示的字符、数字或颜色等，而指令告诉CPU对数据执行哪些操作，比如完成加法、减法或移位运算。CPU主要执行3种基本操作：读出数据、处理数据和往内存写数据。在最简单的情况下，CPU执行数据操作仅需要4个元素指令、一个指令指针、一些寄存器和算术逻辑单元。

CPU是如何生产出来的？

CPU是在特别纯净的硅材料上制造的。一个CPU芯片包含上百万个精巧的晶体管，人们在一块如同指甲盖一样大小的硅片上用化学方法蚀刻或光刻制出集成电路。

CPU是如何工作的？

在CPU的微小晶体管中存储对应于0和1的电荷，而0和1组成了计算机工作采用的二进制语言和数据。成组的晶体管联合起来可以存储数值，也可以进行逻辑运算和数字运算。加上石英时钟的控制，晶体管组像一部复杂的机器那样同步执行它们的功能。

时钟发生器是做什么用的？

为了保证每个操作准时发生，CPU需要一个时钟。时钟控制着CPU所执行的每一个动作。时钟就像一个节拍器，它不停地发出脉冲，决定CPU的步调。目前，脉冲周期一般达到了每秒几GHz，这就是我们所熟悉的CPU标称速度，也称为主频。主频数越高，表明CPU的工作速度越快。

龙芯篇

“之所以定名为龙‘芯’，是因为龙是中国的象征。”

——中科院计算所所长、中国工程院院士李国杰

一、一张鉴定书

有关龙芯的实际能力，到目前为止还没有任何由第三方提供的评测结果，我们唯一可以借鉴的是一份由国家给出的鉴定结果。本刊记者摘录了一部分鉴定结果，感兴趣的朋友可以通过此介绍对龙芯所达到的技术水平有一个基本认识（如果你对具体技术不敢兴趣，可以跳过此节）。

在鉴定会上，鉴定委员会委员在听取了该项目的研制报告、处理器设计技术报告、样机及应用系统技术报告、测试报告、查新报告和用户报告，并观看了基于龙芯1号的样机系统的功能演示，审查了有关文档资料后，经过认真讨论，认为：

1.龙芯1号是一种与MIPSIII（32位模式）指令系统兼容的通用CPU芯片。该芯片用0.18微米CMOS标准单元工艺实现，采用动态流水线结构，定点字长32位，浮点字长64位，片内含8kB指令Cache和8kB数据Cache，支持乱序执行和精确中断处理。

2.龙芯1号的流水线结构先进、效率高。最高主频达到266MHz，定点和浮点最高运算速度均超过每秒2亿次。200MHz主频的龙芯1号样机的实测性能与采用180MHz MIPS R5000（双发射）的SGI O2工作站相当。

3.龙芯1号设计过程中采用的软硬件协同设计与验证方法切实可行，行之有效，保障了芯片的一次流片成功。其中C语言模拟器可模拟每一拍运行，很有特色。

4.龙芯1号运行稳定可靠，通过了SPEC CPU2000基准测试程序测试、产品测试，可以商品化生产。

5.自主完成了龙芯1号的微体系结构、逻辑设计和板图设计，具有自主知识产权，申请了10项发明专利。

6.龙芯1号具有防缓冲区攻击的硬件设计，可以抵御一大类缓冲区溢出型黑客和病毒攻击，适合做安全的网络服务器。

7.龙芯1号功耗低，200MHz主频Linux运行下工作功耗为0.4W，支持Linux、VxWorks等主流操作系统，能直接支持软解压的流媒体应用，可用于网络终端机（NC）、工业控制计算机等嵌入式设备。

最终，鉴定委员会一致指出：龙芯1号通用CPU芯片在总体上达到90年代中期的国际先进水平，居国内通用CPU研制领先水平。龙芯1号项目组很好地完成了项目任务书规定的总体目标，为今后研制更高性能的通用CPU芯片奠定了坚实的基础。

以上的鉴定结果至少证实了两个核心问题，一是龙芯确实是由我们自主研发并具有多项自主知识产权的一块通用CPU；二是龙芯目前所达到的水平还是在一个低端的位置。因此，记者心中产生了许多个新的问题，即这样的水平是否能说明龙芯具有打开中国CPU之门的意义。

带着问题，记者荣幸地出席了9月28日在长城饭店隆重举行的中国科学院计算技术研究所迎十六大创新成就展。

二、会场写真

这次大会与大部分产品的发布会不同，因为会议中减少了一些商业化的炒作，而将重点放在对产品的演示上。会上，不少直接参与龙芯设计、开发的技术人员都作了长篇的讲演。通过他们的介绍，使笔者对龙芯的意义有了更深一层的认识。

其实龙芯还有另一个名字——“狗剩”。听起来这个名字似乎有些不雅，但实际上它不但是音译于龙芯的英文名Godson，而且还暗合中国传统观念中“歪名好养”的观念。仅听这个名字，你就可以感受到它完完全全是属于我们自己的一颗“芯”。

在当天的大会上，李国杰所长首先对龙芯作了一个简单大体的介绍，他指出：“龙芯1号采用的是0.18微米CMOS工艺，主频为266MHz，性能相当MIPS R5000（97年国际先进水平），居国内通用CPU研制领先水平。龙芯1号既是安全的服务器CPU，又是通用的嵌入式处理器，已通过产品测试，可大批量生产。目前该产品已有多种应用，譬如：曙光龙腾服务器、网络终端机（NC）、流媒体服务器（VoD）、IPv6防火墙、视频会议系统、安全隔离开关、灵巧网关等。”另外，他还在会上向外界预告了由计算所负责承担的中科院知识创新重大项目和863计划重点课题——龙芯2号，计划将于明年年底推出，此产品是500MHz主频4发射的高性能通用CPU。

接下来中科院唐志敏博士对龙芯所取得的成果作了细致的讲解，他说：“龙芯一号今天的研制目标主要包括这么几个方面，首先是一个研究重点，目标的设计是200MHz以上，要求通过最新的SPECCPU2000。实际上去年6月份我们已经完成了龙芯CMOS的验证，现在的龙芯一号是在去年成果的基础上，我们为技术做了后续的工作，包括在容量和一些方式等方面，其中重点工作是逻辑芯片的综合，还有芯片特性的设计验证，包括大量应用软件的测试。主要的研究成果，刚才李院士已经作了介绍。其次，我需要说明，我们龙芯一号需要配套主板，而其所需要的主板支持常规的板口，这是一个通用计算机的指标。另外，在工业控制里面最常用的，最规范的是E（英文），在这边都有展示，大家可以看到我们自己的设计，包括一些电路信号站、降低功耗技术和面向CPU的设计，这些对于能真正工作的CPU来说非常重要，在这几方面我们都有自己的自主产权。最后我要说明的是龙芯一号已经通过了温度测试，这个测试不单是在芯片上，而是在样机上通过了……”

忽然听到这么多令人难以理解的专业术语，让记者感到这是一块神秘的“领域”，而在这个领域中，究竟龙芯做出了哪些突破和改进便成为了记者最为关心的话题。于是，记者在会议现场第一时间接触了负责龙芯研发的首席科学家胡伟武博士。胡先生耐心地向记者讲述了龙芯的特点，并对这些特点所能解决的实际问题作了介绍：“Godson体系结构有一个特点是结构灵活、模块化好，可以根据不同的需求对功能部件进行任意裁剪以满足不同的应用。由于Godson的流水线采用De-coupled结构，控制逻辑分布在每个模块之中，增加或减少功能模块对其他部分没什么影响。如对于某些嵌入式应用，不需浮点部件，只要去掉浮点ALU、浮点乘法以及浮点寄存器模块，不用对其他模块做任何修改。另外，系统安全设计也是Godson的一个重要特点。Godson系统除了实现MIPS系统要求的安全机制外，还针对网络攻击实现了一种新的访问限制机制。缓冲区溢出是一种非常普遍、非常危险的漏洞，是目前大多数网络攻击所采取的办法。在各种操作系统、应用软件中广泛存在。利用缓冲区溢出攻击，可以导致程序运行失败、系统死机、重新启动等后果。更为严重的是，可以利用它执行非授权指令，甚至可以取得系统特权，进而进行各种非法操作。Godson通过允许操作系统对堆栈段的取指进行限制，从而有效地防范利用缓冲区溢出进行的攻击。”

虽然大量的技术术语有可能令你感到难以理解其中的深意，但如果我们拨去那些生涩难懂的部分，便可以完全感受到龙芯的诞生就如同李国杰先生所讲述的那样：“这是一个从无到有的时刻。”换言之，它的出现的确填补我国在CPU开发方面的某些空白，并具有种种优点。

不过，记者在随后的采访中同时注意到了另一个问题，即当大家在讲出类似“掌握CPU关键技术”这样的字眼时总不会忘记在前面加上“初步”一词。也许就是这个词，还使不少人对于龙芯的意义持怀疑的态度。

三、答疑解惑

问题主要集中在两点。首先是目前仍有不少人在怀疑龙芯以一款低端的通用CPU出现在市场，前途不会光明，还不如开发嵌入式的CPU。因为嵌入式领域尚未出现垄断力量，可以自己来定义新的体系结构，从而避免知识产权的纠纷，不必像通用CPU深受垄断芯片公司的专利干扰。

就此问题，本刊记者采访了唐志敏博士。唐博士表示：“虽然人们常常谈论通用CPU和嵌入式CPU，但从结构上看，并没有通用和嵌入式之分。通用和嵌入式的分别，主要是根据应用模式的不同而划分的。我们选择了开发前者，因为虽然嵌入式处理器的需求量很大，但大市场不一定能赚钱，小市场有时反而能赚大钱，而通用CPU代表的是核心技术，这不是每个人都可以做的，中国不是小国，我们必须掌握这其中的核心技术。另外，对于知识产权来说，主要是针对著作权（版权）极其邻接权、商标权、专利权、技术或商业秘密等类型。指令系统的定义是公开的，所以不属于技术秘密。因此只要我们设计出有自己特色的CPU微体系结构，就可以通过新的实现方法避开已有专利中描述的具体描述。”

第二个问题主要来自于不少媒体的影响，这些媒体在描述龙芯时总是喜欢采用诸如“我国的CPU只能跑266MHz”、“刚刚达到Pentium Ⅱ水平”等比较手法。这就造成不少读者对龙芯的理解产生了误区，因为


本刊记者拍摄到的龙芯

266MHz与Pentium Ⅱ在不少人眼里这只不过是一个早已过时的名词。事实上，中科院计算所从未发布过任何声明，将龙芯与Pentium Ⅱ作比较。就此问题，唐志敏博士解释说："对于媒体报道中的相关评价，不管别人怎么说，鉴定会上已经得出了结果，我们已经在通用CPU设计方面处于国内领先水平，在动态流水线设计上达到国际先进水平。另外，266MHz也不是衡量CPU水平的唯一指标，它包括很多方面。我们的CPU并不是针对PC机设计的，因此把它和奔腾来比较并不科学。"

从唐博士的解释中我们可以看出虽然龙芯目前还属于低端产品，但低端并不等于无用。另外，龙芯公司的其他研发人员还曾向我表示："龙芯一号并非他们要大力推向市场的产品，它只是一个开始，而此后将陆续推出的相对高端的产品才是他们走向市场的主力。"

其实一个呱呱坠地的婴儿，无论他的第一声啼哭是如百灵鸟的鸣叫般嘹亮动听，还是如同我的歌声一样声嘶力竭，所表明的都只不过是他已来到这人世间，而我们所关注的应该在于它的一生将走向何种顶点。

发展篇

一、龙芯的发展

对于领导龙芯设计总体规划和实施的唐志敏以及具体负责项目的研究员、博士生导师胡伟武等博士来说，他们在一开始所面临的问题就是：做什么样的CPU才会有用户？做什么样的CPU技术壁垒比较低，知识产权障碍比较少？

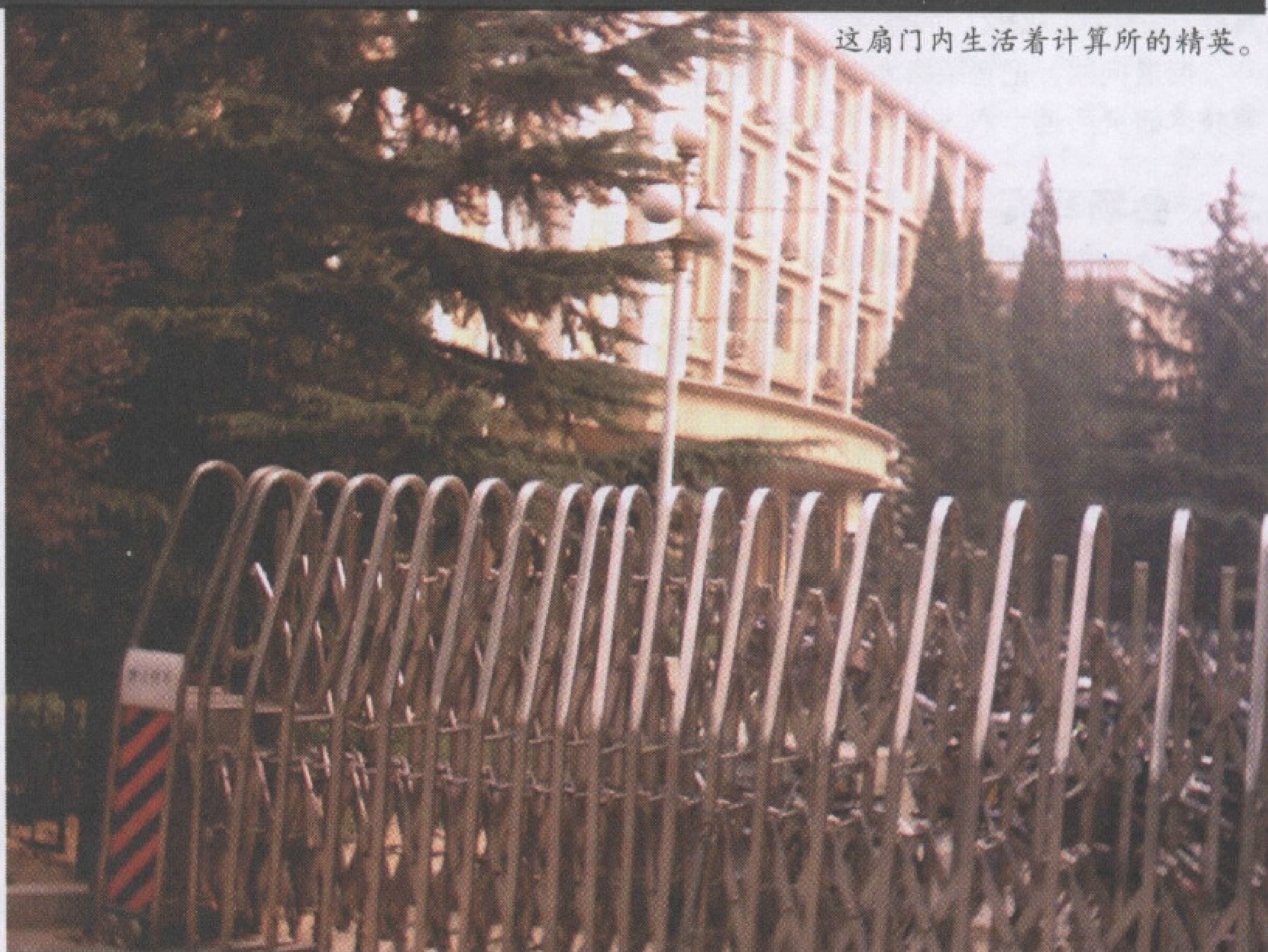
最终，他们选择了一条新的通路。龙芯不对PC机开发，龙芯到目前为止还不支持Windows操作系统，龙芯将主要用于服务器领域。因此，可以说目前的龙芯还是避开了Intel的"势力范围"。也许正是因此，当记者向英特尔和AMD的有关负责人询问对于龙芯的看法时，他们都直接告诉记者："至少在目前的情况下，龙芯对我们还很难构成任何威胁"。

虽然龙芯的发展在今天避开了这些CPU大厂可能的干扰和制约，但同时这一点也给它带来了新的问题，即如何走向市场的问题。因为从历史中我们可以看出，任何CPU的发展都需要相关软硬件厂商的积极支持配合，否则它只能是一颗毫无意义的"芯"。所幸的是，龙芯已开发出了自己的主板，并得到了像龙腾、浪潮这样国有企业的支持，这标志着在短时间内它不会孤零零地生存，但未来仍需要龙芯的设计者们加快研发的步伐，以跟上市场的需求。因为任何厂商都不会做无谓的投资，因此只有当需求扩大到某种程度，才会有更多硬件及软件厂商愿意在龙芯的基础上开发相支持的产品。

在市场方面，龙芯还将面临另一个问题。在前文有关对CPU历史的记录中，你可以发现工业发展对于CPU的重要意义。目前，龙芯的制造仍有可能需要外包给许多国外工厂，短期之内也许它还可以按照自我的意愿向前发展，但长此以往，特别是当它与某些大厂的利益发生矛盾时，它就会受到一定的制约。因此，对龙芯或其他所有中国芯来说，都需要民族工业的鼎立支持，否则它们很有可能会丧失好不容易才取得的自由。

二、中国芯的发展

目前，很多人将对于中国芯的讨论总是局限在是开发通用CPU还是嵌入式CPU的问题上。而如果我们可以将目光放得更长远些就会发现，虽然目前在这个行业中存在着"霸主"，但人类文明在不断进步，而CPU的发展又需要其他方方面面的支持，因此某些新技术的诞生很有可能会改变整个行业。



这扇门内生活着计算所的精英。

以材料为例，目前的CPU生产和研究主要还是以半导体和超半导体技术为主，但是全新的材料技术已经有长足发展，为此记者从一些相关资料中了解到，目前有3种材料有可能改变计算机目前的形态：

一是原子水平的材料技术。这种技术是用原子做基本材料（载体材料多样），通过原子组合排列实现二进制逻辑计算。美国IBM公司和日本NEC公司等已经实现了试验室环境的原子水平材料技术和计算运作技术，如果能投入实用，那么现在的超级大型计算机也就需要一个手掌那么大，而且速度要快得多，能量消耗也会大大降低。目前的主攻课题是组合排列的稳定性。

第二个是生物学DNA技术。这种技术是利用生物基因作基本材料、用基因密码组合实现二进制逻辑计算。应用这种材料技术，一组DNA序列可以解决一个大型计算机才能解决的问题。业内专家认为，这才是有真实"智能"意义的计算机技术发展方向。目前的主攻课题是提高速度。

第三个是巴基球技术。巴基球（Buckminsterfullerene Molecule）是碳分子组合几何结构，很像圆球，故而简称BuckyBall，即"巴基球"。这个技术1985年才开始研究，是当前最年轻的计算机材料技术，发明者获得了诺贝尔科学奖。在巴基球条件下，古典物理化学技术中不导电的碳分子变成了导体，性能比现用的任何计算机材料都优良，而且可以做三维方向控制。如果投入实用，那么材料俯拾即是，计算机的原材料成本就会降低到几乎是零，同时三维方向控制也将提供更新的逻辑数学方式，对软件制作的基本模式有重大影响。目前的主攻课题是载体稳定性。

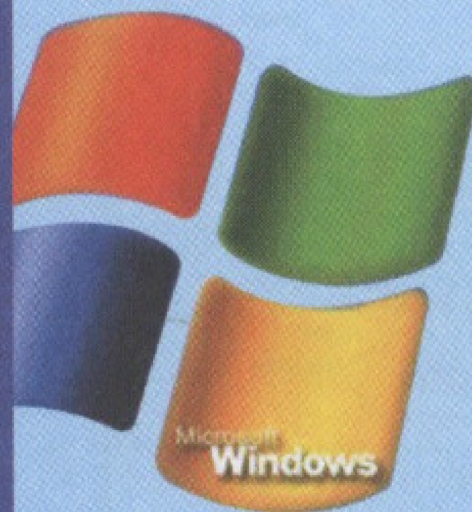
且不说是否还会有更为"聪明"的材料出现，单说以上的3种材料，只要有任何一个被用于芯片制造，那么计算机的发展都将面临又一次划时代的革命，而中国芯究竟能否走向辉煌也完全取决于年轻的科学家们是否有能力并敢于举起属于未来的旗帜。

虽然今天我们已有了第一颗中国"芯"，但在肤浅的民族主义鼓噪背后，我们仍然应该冷静地看到，目前我国在这一领域仍然缺乏技术，仍然缺乏人才。因此，无论未来是否属于龙芯，我相信你都会真诚的渴望着未来可以属于和你一样黑头发、黄皮肤的中国人。

那么你应该做些什么呢？

编者按：

9月25日，微软发布了其中文Windows XP的第一个全面升级包Service Pack 1。一直以来，Service pack版本带给我们的一般不会是新技术的大幅提高，而是在安全性、稳定性与兼容性等方面的严谨修补。但即使是这样，国内的众多厂家和玩家仍在为SP1而摩拳擦掌，短短的时间内，微软（中国）官方站网和SP1升级包以被下载上百万次。那么广大的电脑玩家们，我们真的要及时安装Windows XP SP1这个庞大的补丁包么？



你需要安装Windows XP SP1吗？

■晶合实验室 炎枫　河南 李岩

Windows XP Sevice Pack 1（1号升级包）的发布也算是万众瞩目了，不光是原来使用Windows XP的朋友大为期待，相信许多还没有用上WinXP的朋友也会想借SP1的发布升级一下自己的操作系统，至于电脑厂商，也很有可能会在其新机器中安装这个升级后的新版本XP。这样说并不是没有根据，回想Win2000的推广过程，也是在微软发布其SP1升级程序以后才开始在OEM市场大幅普及。微软宣称其SP1版本在安全和稳定上有很大提高，然而对于广大电脑用户，特别是拨号上网的用户，要下载大小为149MB的完全升级版并不是件简单的事，若购买微软提供的CD碟亦要经过一定的程序，此外升级操作系统的过程也要耗费一些时间与硬盘空间——所以，在升级带来的收益与成本之间，你最后的选择结果是什么呢？不如先来仔细审视一番这个SP1升级包到底给我们带来了什么（图1，WinXP SP1的新版本号）。

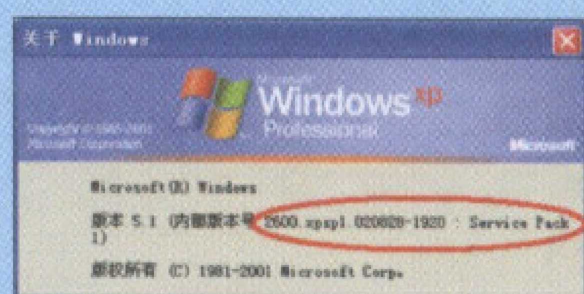


图1

一、稳定性、安全性的增强



这一点毋庸置疑，你只需看一下微软网站上SP1密密麻麻的补丁列表就能明白。此次SP1一共修补了原版本的371个问题，系统的稳定性、安全性无疑是大幅度提高。笔者在近一个月的试用过程中对这一点深有体会，除了对各种普通用户觉察不到的系统漏洞进行修改之外，大家都能看得见的是微软对其高级文字服务功能的改进。

高级文字服务包括语音、手写和中文键盘输入服务，这项服务对东亚国家的影响颇为重要，因为这些国家通常使用的输入法（如中文）在WinXP中被归入高级文字服务。但显然这项服务的其他部分，如手写板或语音，与某些软件或游戏存在冲突，而几乎东亚国家在使用常用软件时都会打开高级服务：仅仅是为了需要文字输入。这样软件的兼容性就要受到较大挑战。

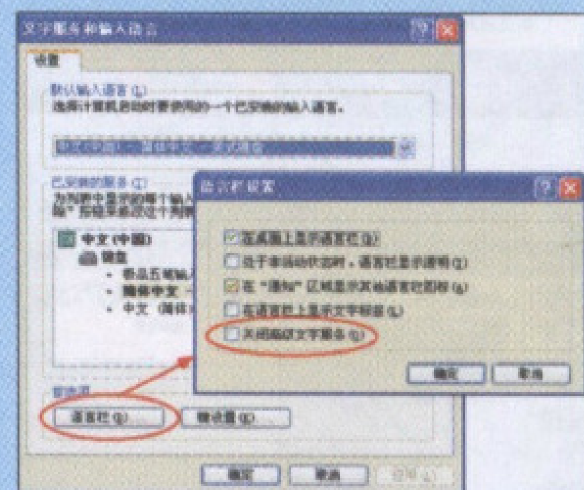


图2

在WinXP原版中为解决这一问题，在“文字和输入语言”（在语言输入条上点右键，选择“设置”进入，也可从控制面板中进入）中提供了选项关闭这一服务（方法是点击右下角的“语言栏”按钮，在接下来的“语言栏设置”对话框中勾选“关系高级文字服务”，图2），然而这样一来所有的程序将不能使用这一服务。而在SP1中，这一问题得到了完全改善，当你进入到“文字和输入语言”中时，你会发现多了一个“高级”选项卡，点击进入后在这里发现了两处配置（图3），从配置的说明以及系统帮助文件我们可猜测，微软已经将其高级文字服务的定义做了修改，将其区别于一般的中文输入服务，仅限于语音支持、手写识别等其他高级输入服务。这样在一些程序中就可使用中文输入而不开启其高级输入服务，程序的稳定性自然得到提高。同时如果点选了其中的“将高级文字服务支持应用于所有程序”，你仍可以在具体的软件使用中关闭这一服务，方法是在.exe文件或其快捷方式上点右键，选择“兼容性”选项卡，并勾选其中的“为这个程序关闭高级文字服务”（图4）；但有一些系统确认的肯定不支持高级输入的程序，如“写字板”、“画图”等程序，相应的“兼容

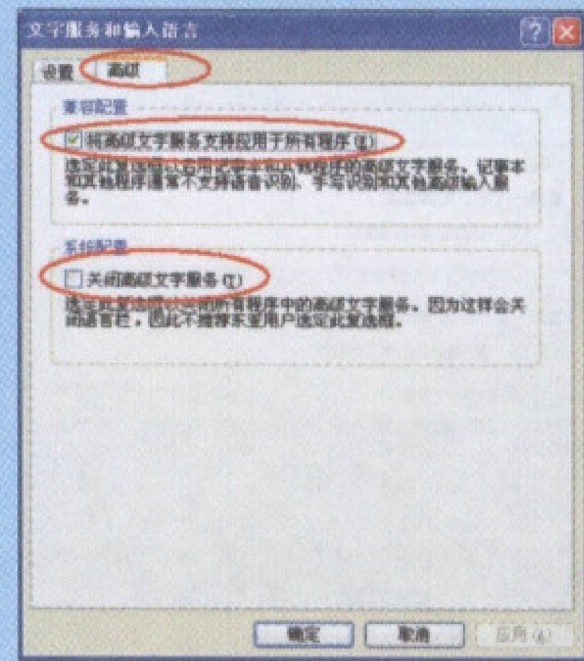


图3

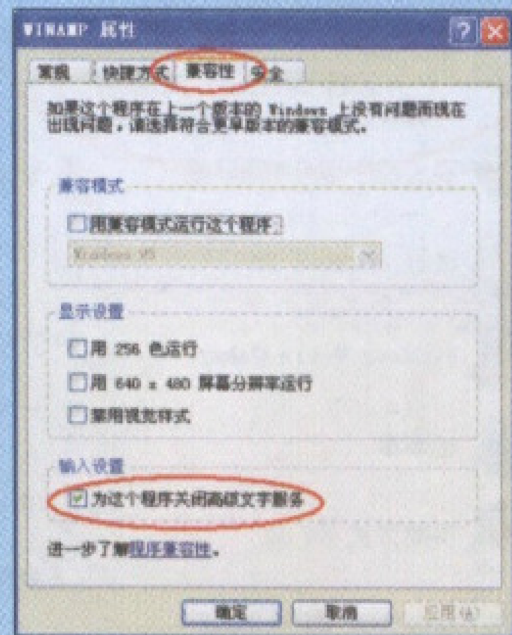


图4

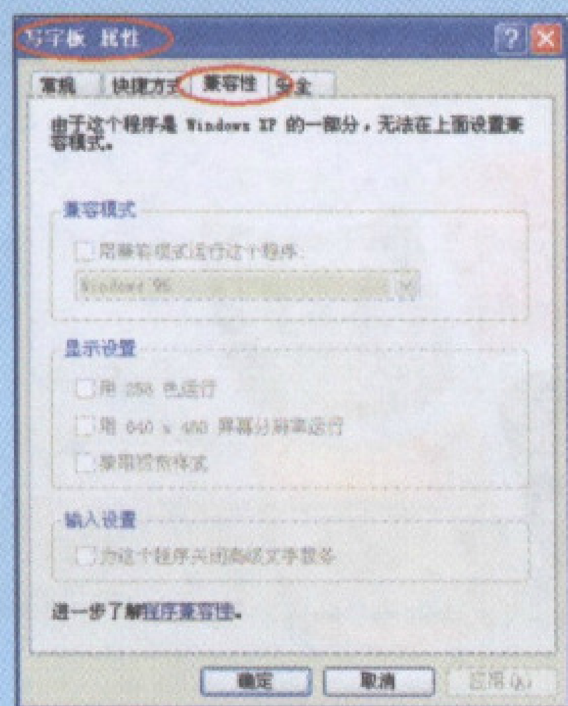
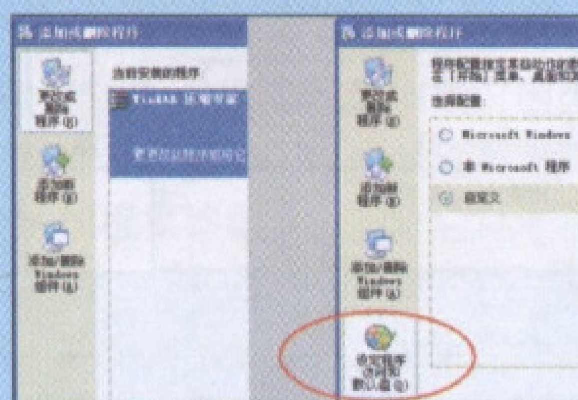
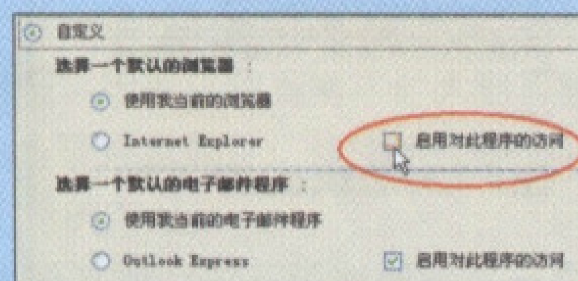

图5


图6


图7


图8

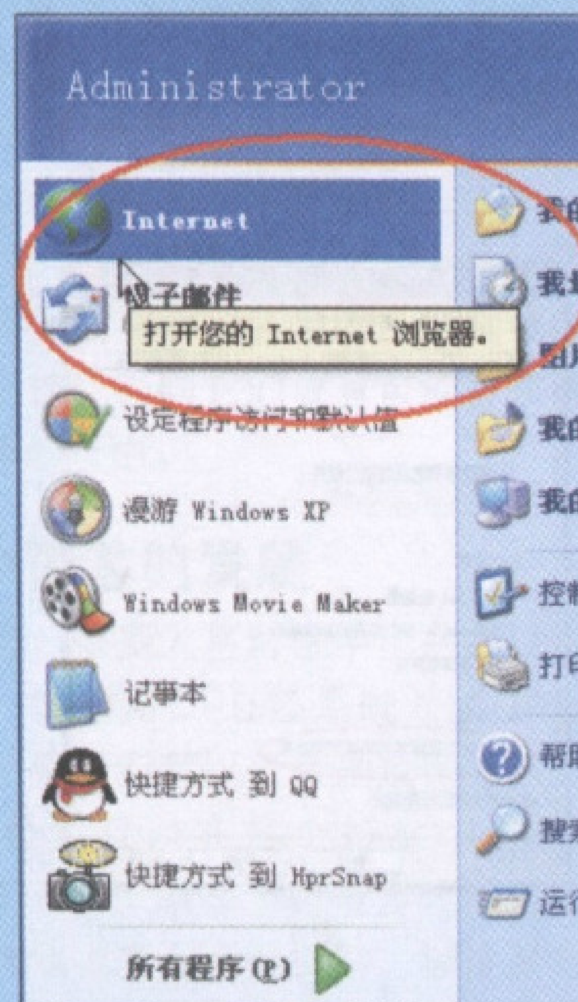


图9

性”选项则被关闭（图5）。

这个“高级文字服务”的改进到底给中国用户带来什么实惠呢？笔者的感觉是彻底解决了以往两个受人诟病的Bug，一是任务栏失去响应，这是最常见也是用户反映最强烈的一个问题：有时要切换开始菜单模式（比如想换到经典开始菜单），或清除文档纪录，点“确定”——这时任务栏失去响应的现象多半会出现。另外在进行文件复制、安装一些软件后，重启和关机时也可能失去响应——Windows滞留在“正在保存设置”不动，只得手动关机或重启。这中间笔者也见到各种的解决方案，期间微软还提供过一个大小为241kB的补丁，但效果都不明显。但在升级了SP1之后这个问题已经彻底解决，实在是大快人心。

二、设定程序和默认访问值



安装了SP1升级包后的WinXP在界面上并不能看出多少细微的差别，因为安全漏洞的修补并不能从表面上看出来。明显的界面改变有两处，一是安装了升级包后增加的“设定程序和默认访问值”，其次就是上文提到的微软对高级文字服务的改变。

图6显示了开始菜单中新出现的“设定程序和默认访问值”菜单项，点击其后进入到以前非常熟悉的“添加/删除程序”界面（图7，右图为升级前截图，左图为升级后截图，其界面多了一个选项），当然你也可以通过“控制面板”→“添加/删除程序”进入此界面。从图中可以见到左边SP1界面中多了一个“设定程序和和默认访问值”选项。微软在此增加这一功能的目的在于要应付政府对它的反垄断起诉，让我们来看一下这个选项是否影响到了微软的垄断性。

由上图可看出系统为用户在自己电脑上观察和使用哪些软件提供了选择的自由，用户可在“Microsoft Windows”提供的程序和“非Microsoft程序”之间选择默认的常用软件，如网络浏览器、媒体播放器、E-mail软件、即时聊天工具以及Java虚拟机器等，当然你也可以通过“自定义”功能达到相同的目的。因此，如果你喜欢Netscape、QQ、Foxmail或RealOne Player等，理论上你可隐藏（但不是删除）XP所捆绑的Internet Explorer、Windows Messenger、Outlook Express以及Windows Media Player。同时电脑生产厂商也可在OEM操作系统的同时，捆绑自己的一套应用程序作为默认程序。然而这真解决了所谓的垄断问题了吗？我们来看一下实际操作结果：

在进行这一操作前我们先在系统中安装了Foxmail 4.2、RealOne Player、QQ、Netscape，并在相应选项中将其设为系统默认程序。此时进入“添加/删除程序”→“设定程序和默认访问值”，在“自定义”中，我们将“Internet Explorer”后的“启用对此程序的访问”取消（图8），结果发现在确实能够将IE在开始菜单中隐藏（图9），但在“Microsoft Windows”和“非Microsoft程序”找不到任何的可操作项，也看不到刚才安装的非微软的程序（图10）。根据微软的说法，解决这一问题的责任在其他公司如Real及AOL身上，因为他们需使其产品适应这种新功能。显然，这些公司中的大部分还没有这样做。

最后我们对这个功能作这样的预测：要等到一段时间后，有关厂商分别按照微软的标准修改自己的程序，也许才能提供更大的灵活性。如果那时确实能实现这样灵活性，我们认为这应当是SP1的一个较大改进。同时我们也发现，这一问题同样在Win2000 SP3升级包中存在。

三、增加了对USB 2.0的支持



在安装了SP1的操作系统中，将增加对USB 2.0设备的直接支持。USB 2.0对大多数使用者来说仍很陌生，原因可能是USB 2.0为建立更具前瞻性的技术规格而踏出了一大步。在发布之初，其技术已将当时的外设（如数码相机、移动硬盘等）技术甩开了不少距离。现在大家使用的USB其技术规格一般仍为USB 1.1，但此技术有个12Mbps带宽的瓶颈，现在有的外设已能自由使用USB 2.0了，这个规格的速率可达到惊人的480Mbps，且USB 2.0应用在产品上的可能性也更大，能接在

USB上的不再只是键盘、鼠标、扫描仪或网络摄影机了。

事实上USB 2.0完全向下兼容于USB 1.1，也就是说你也可将USB 2.0的设备用于USB 1.1的接口（这个接口我们可认为由两部分组成，一部分是硬件的接口，另一部分则是软件，即操作系统提供的接口），但这恰好是在高速公路上赶牛车，然而不幸的是，以往的操作系统正是这一比喻的真实描述者。它们对USB 2.0规格一直不支持，这样在PC机上要享用到USB 2.0的超高传输速度，只好使用PCI转接卡，当然这也与硬件支持的USB规格相关。而在安装SP1的WinXP中，对USB 2.0软件方面的应用环境你完全可以高枕无忧。

四、组件更新



微软在其SP1升级包中，除集中了自WinXP发布以来几乎所有被发现漏洞的修补程序，也顺手将其自带的一些软件作了升级。

首先值得一提的是IE 6.0升级为最新的IE 6.0 SP1。IE 6.0自发布以来，就不断有修补程序以及针对安全性和可靠性的增强工具下载，此次的升级可谓对这些程序和工具一网打尽，其版本号升级为6.0.2800.1106（图11）。升级后的IE 6.0对SMIL 2.0提供了全面的支持，采用更加细致的安全设置。我们在使用升级后的IE 6.0过程中，发现了在下载软件时的一个有趣对话框（图12），对随意下载程序的危险性提出了警告，这对初学者是一个有益的提示。

其次微软拼音输入法3.0也得到了更新，其版本号从3102升级为4417（图13）。值得一提的是此版本的汉字读音表通过国家语言文字工作委员会审定，图14显示的是升级前后两个版本在帮助界面上的区别，同时微软所附的仓颉造字程序也得到升级。

另外Windows Messenger由4.0升级为4.7版本，Windows Media Player版本号也变成8.00.00.4487，我们并不是新技术的狂热追求者，但如此小版本号的升级定能在稳定性等方面有所增强。

五、其他及结论



在新升级后的系统中还提供对下一代IP协议即IPv6的支持，此外升级包中还包括微软的Java虚拟机（JVM），虽然这只是一种针对微软与SUN公司之间长期持续法律行动所采取的对策，但我们还是很高兴看到SP1里面能够包含有JVM（因为通过它你可浏览很多原先无法正常浏览的网页），当然你也可直接从SUN的网站上下载适用于XP的JVM。另外还有一些零零碎碎的更新，例如对带图片文件夹的预览功能也有些许改善，这里限于篇幅就不能一一叙述了。

值得一提的是，在安装SP1升级包时，会对原有的Windows XP做版权方面的检查，如果查出序列号不合法，升级将无法进行，或者在安装后无法激活。此外盗版市场上有一部分Windows XP来自于英文版的破解，在安装升级包的时候将会出现语言不相符无法继续安装的提示。

最后我们的结论是，如果你可以方便地获取WinXP SP1升级包，不妨对系统进行一次全面的升级，因为升级后系统的稳定性确实得到增强。但若获取升级包的途径并不简单，例如要用拨号上网下载这么大的升级包，从其收益与相应成本考虑，不妨推迟升级的时间。毕竟，原版本的WinXP仍很稳定，偶而出现的Bug也不是不能忍受，最关键的是升级后的版本对原有功能并没有太大增强。P

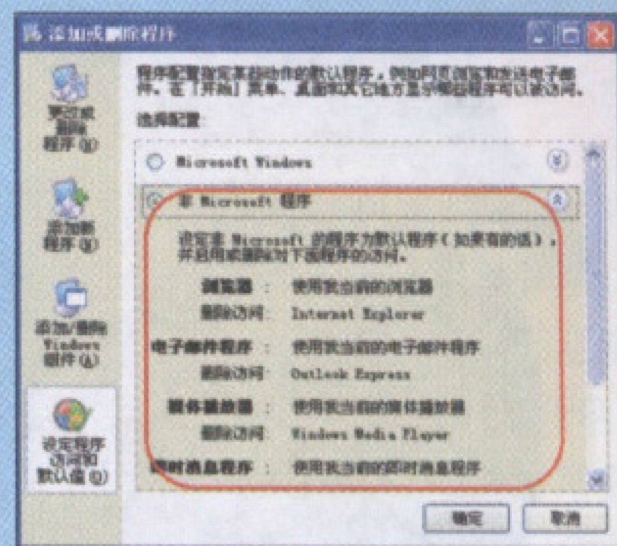


图10



图11

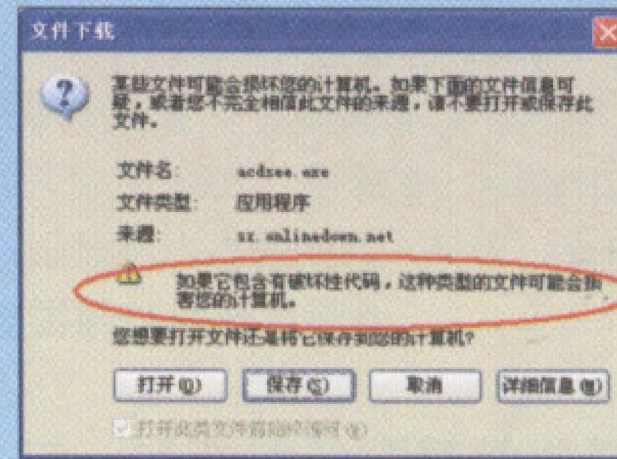


图12

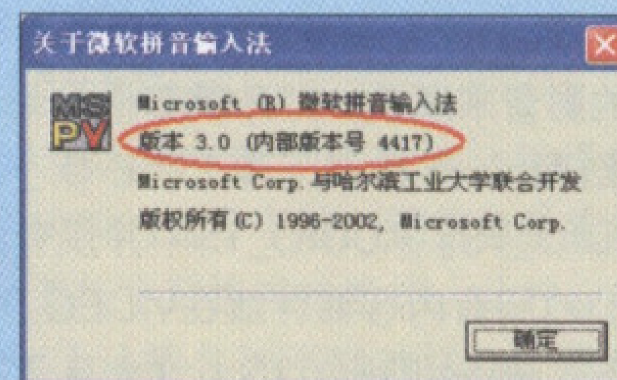


图13

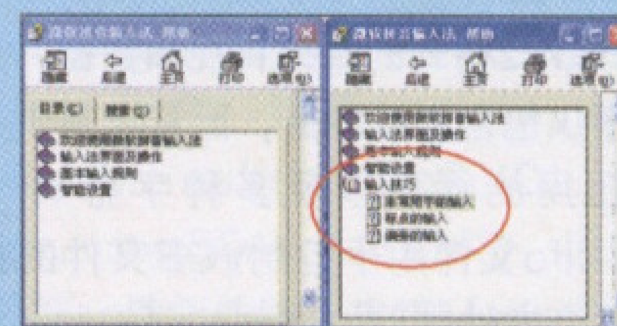


图14





编者按：

实际上，DVDrip的制作技术早已有之，两三年前就听到有“DivX制作”技术，其实这两者前后基本一致。然而两年前PC玩家装有DVD光驱的可说是少之又少，而DVDrip本身又有着容量的限制，在那个电话拨号上网的时代中终究没能流行起来。但今日之情形则完全不同，DVD光驱的价格已被普遍接受，而上网条件也大为改善，可大胆地预测DVDrip技术将具有广阔的发展前景。然而看到身边的许多朋友在欣赏DVDrip时甚至仍会出现对解码器茫然不知所措的情况，我们想，有必要为广大读者朋友将这“新瓶”中的“陈酒”重新倒出来细细分析一番。

电脑影音可以更精彩

——DVDrip播放与制作全攻略

■广东 GZ

前言

DVD无疑是现在个人能接触到的最好的影音来源了。打开DVD根目录，你可看到两个子目录：VIDEO_TS和AUDIO_TS。AUDIO_TS中并没有内容，DVD的所有内容都存放在VIDEO_TS目录之下。进入VIDEO_TS，这个目录下包含3种类型的文件：.vob文件、.ifo文件和.bup文件。.vob文件用来保存所有MPEG-2格式的音频和视频数据，这些数据不仅包含影片本身，而且还有供菜单和按钮用的画面以及多种字幕的子画面流。.ifo文件用于控制VOB文件的播放，在这个文件中可以找到如何控制.vob文件中数据播放的信息。由于.ifo文件对光盘能否正常播放至关重要，因此将所有的.ifo文件都保存了一份副本，即同名的.bup文件。在每个DVD光盘中都有视频管理器（VMG），它存放在VIDEO_TS.ifo文件中，保存了光盘的全局信息，如光盘可以在哪个地区播放等。同时，光盘还将用于显示菜单的数据保存在VIDEO_TS.vob文件中，当光盘插入到光驱中时播放器会首先显示这个菜单，大多数菜单可让观众指定场景、选择语言字幕等。

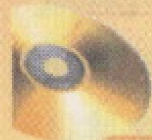
DVD的视频和音频压缩标准是MPEG2，其视频在NTSC制式下的分辨率可达720×486，音频编码可提供5.1声道和多达7个的伴音声道（这也是DVD可有8种语言配音的原因）。同时它可提供一个较广的改变压缩比的范围，以适应不同画面质量、存储容量以及带宽的要求（这就是同一影片D5、D9、D10等版本的主要区别）。DVD的影音无疑是优秀的，将其作为互联网上交流的资源，品质无疑很有保证。但是，它的文件个头太大了，最小的D5版本一般也有4.5G，不但在互联网下载时间太长（即使是宽带），而且也不方便保存。如果你打算将一张DVD盘转刻成CD盘片，最少也要准备7张以上的CD盘片，从时间、金钱等各方面来看都是不合算的。这种情况类似于窄带时期人们使用CD唱片时面对的困难，大家都知道最后的解决方法是出现了MP3的音频格式；而宽带时期也出现了类似MP3的解决方案，那就是：DVDrip。

DVDrip的原理并不复杂，它将DVD的视频部分通过MPEG4技术的DivX编码平台，压缩处理成.avi格式文件；DVD的音频部分则可选择保持原MPEG2的AC3格式音频，或转换成MPEG1的MP3格式，也可采用微软的WMA格式音频等。然后再将视频、音频合成为一个.avi文件，最后文件大小只是DVD原来的几分之一（具体大小由你采用的压缩参数决定）。这个.avi文件的图像质量较DVD不会有明显的下降，用一至两张CD-R就可把生成的文件装下，也就是说，你可以用CD-ROM欣赏到接近DVD画面质量的视频节目了。

但一个完整的DVDrip作品不应仅有包含视频和音频的.avi主文件，还应包括外挂字幕文件。字幕文件的格式多种多样，如.sub、.ssa等；其来源也颇多，如从原DVD上用Rip软件挖出来的或是爱好者自己翻译制作的等。在播放.avi文件时，外挂的字幕播放软件会自动工作，你可在外挂字幕软件中进行语言选择等多种操作。.avi文件加上字幕文件就是完整的DVDrip作品了。

当然，DVD制作成DVDrip后会损失一些DVD特性，如菜单导航、段落选择等——毕竟两者播放原理并不一样。但是DVD最大的优势，即高品质的影音效果都很好地保留下来了，而且在DVD字幕特性上表现更出色，对于个人在互联网上交流收藏来说，前述DVD特性的损失无疑都是值得的。

第一部分 DVDrip的播放



一、解码器和播放环境选择

1.解码器

如果你在网上或者从朋友那里得到一些.avi文件，而你的视频播放器却无法播放，或者是只有声音而无图像，那就意味着这些.avi文件是用DivX编码压缩制作的，你没有安装相应的解码器，所以无法观看。

由于种种原因，DivX编码平台存在多种版本，如XviD、DivX 3.11（其后修改的3.XX等版本实际不如它）及DivX 4/5等。其中XviD能够解码XviD、DivX 4/5编码压缩的文件，它实际上与DivX 5是基于同一核心技术；DivX 5不能解码XviD编码的文件，但能解码DivX 4/5和DivX 3.11编码压缩的文件；DivX 3.11就只能解码它自己编码的文件了，但它的稳定性却最好。

在选择安装解码器时，XviD是一定要装的，因为网上大多数DVDrip都开始采用它来编码，编码后的文件只有它自己能解。剩下有两个选择，就是装DivX 5还是DivX 3.11了。虽然理论上XviD能解DivX 4/5版本的文件，但实际上还是会因为个人机器软硬件的不同出现一些兼容性问题，且不同编码的文件用原编码版本来解效果还是最好，而且DivX 5在解码上有Post-Processing画面优化功能，对画面的影响很大。所以笔者的推荐是：如果你的机器够劲（笔者的机器是P4 1.6A，32MB显卡，将Post-Processing的所有功能调至全满，播放某些文件仍有些吃力，你可以对比一下自己的机器），还是安装XviD + DivX 5，然后保留DivX 3.11和DivX 4在硬盘里，等到有兼容问题时，卸载DivX 5后装DivX 3.11或DivX 4来解决。你也可像笔者一样，除了XviD + DivX 5以外，再另装上后面介绍的播放辅助插件Ffdshow，这应当是最好的办法，当然前提是你的系统没有软件兼容问题。

安装各版本DivX解码器仍有如下一些需要注意的地方：

DivX 3.11——安装后会在开始菜单程序组里生成一个叫“DivX MPEG-4 Video Codec”的组，其中有一个名为“RunMeFirst”的快捷方式（图1），运行之后重启计算机才算完成安装。如果没有发现程序组内有这个项目，也可以进入“安装盘：\Program Files\DivX_311alpha\”目录，执行其中的“Register_DivX.exe”并重启。

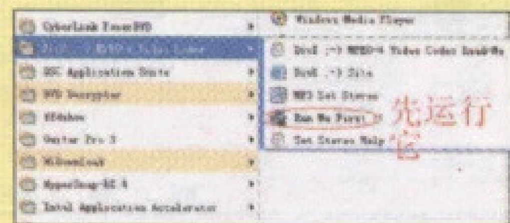


图1

DivX 4/5.02 Pro——直接安装即可。需要注意的是，DivX 4安装中途会问你是否用其解压缩用DivX 3.11编码的文件，一定要选“否”，这样DivX 4才不会去解压用DivX 3.11编码压缩的文件了。DivX 5.02 Pro则很霸道，它会不经询问就接手DivX 4和DivX 3.11解码的工作。所以你要使用DivX 4和DivX 3.11自己解码，必须先卸载DivX 5.02 Pro。

XviD——目前网上流行的有两个版本，一个是由Koepi编译维护的，其特性是开启了B帧功能和SMP；另一个由Nic编译维护的，可在播放时调节亮度。从观看者的角度来看，推荐安装后者。

2.播放环境

解码器安装完毕后，就要选择合适的播放软件和操作系统了，因为这对兼容问题、播放效果等会有巨大影响。如果你的硬件允许，操作系统请尽量选择Windows XP/2000；Win98/Me常会有些兼容毛病，而且如果选择98的话也要保证是第二版，同时DirectX的版本要保证是8.0或以上。选择好操作系统后，再选择播放软件，笔者推荐如下：

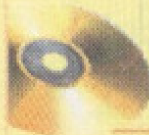
Windows Media Player：集成在Windows内，各版本均可，但首选6.4版，这亦是所有播放器的首选。因为以前只有6.4版本才支持外挂字幕，现在虽然新版本的字幕外挂已经支持Media Player的7、8、9版本，但是Media Player的6.4版本还是最为稳定，如果在播放中碰到什么问题，最好先用它来播放并确定问题。此外，它无需另外安装，因为尽管随着Windows系列的升级，Media Player的版本也到了7、8、9，但是实际上微软一直都将6.4版本偷偷安装在你的机器上，位置通常是“C:\ProgramFiles\Windows Media Player\mplayer2.exe”。网上还有一个VobSub（后面要讲到的字幕外挂软件）作者编写的Windows Media Player 6.4改进版——Media Player Classic 6.4.0.2，拥有更强大的功能，推荐大家安装。

ZoomPlayer：免费软件，较Media Player要节省资源，推荐机器配置较低的用户安装。它的功能十分强大，虽然个头只有几百kB，但却能优化缩放画面，支持全屏幕及播放列表，播放ASF和WMV等文件时可拖动时间条（不用修复），支持DVD和Media两种播放模式。但它需要DirectX支持，且后者版本不能低于8.0。

WinDVD：功能强大，画面漂亮，对AC3多声道的支持也最好。一句话，你的机器如果够劲，带有5.1多媒体声音系统，那么它就是最好的选择。

当然，你还可选择其他的播放器，但以上所介绍的三款软件分别是这3方面的代表软件：兼容与稳定性最好，资源消耗小但功能强大，播放效果绝佳。因此相信它们已基本能满足你的需要，当然你也可多尝试其他的播放器直到找到你认为合适的为止。

至此，用播放器打开.avi文件，就可开始欣赏声色俱全的DVDrip了。但是在看某些.avi文件时，你仍会发现一些问题。例如有些影片只有画面没有声音，有些影片可能是法语、德语等，你压根就听不懂……要解决这些问题，就牵涉到我们下面要讲的辅助播放插件。



二、辅助播放插件的选择

这里笔者向大家介绍以下在播放中必不可少的插件。

1.VobSub

最强大的字幕外挂软件，用于在播放影片的同时显示字幕，调整各种字幕时间码，进行字幕格式转换等。此外，由于播放DVDrip需各种不同的插件，而这些插件管理起来并不容易，但若安装了VobSub，你会发现进入及设置这些插件的工作会变得非常方便。同时它支持多种字幕存放格式，包括.idx+.sub(VobSub)、.sub(MacroDVD)、.srt(Subrip)、.ssa(SSA)、.smi(MS)，因此兼容性很好。最新的版本支持Media Player的6.4以上版本和其他许多播放器。VobSub的工作十分简单，安装了此软件后，只要你将影片的字幕文件和相应的.avi文件（两个文件应当同名）放在同一目录内，在播放.avi时，播放器就会自动调用VobSub，后者又会调用字幕文件，并在系统托盘内生成一个绿色箭头的工作图标（图2）。后文中笔者会对VobSub的设置作详细解释。

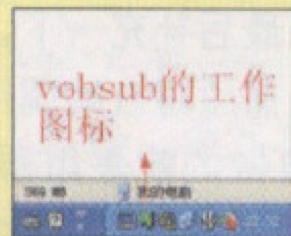


图2

2.Dual Audio Morgan Stream Switcher和AC3 Filter

Dual Audio双声道和AC3音效的外挂插件，属必装软件。一般来说，安装完的Windows操作系统已自带Fhg Radium MP3 codec，它是.avi文件的MP3音频解码器。但许多DVDrip在音频制作中并没有采用MP3格式压缩音轨，而是利用原DVD的AC3音频文件制作，以保留DVD震人心魄的声效，所以如没安装AC3 Filter，以AC3制作的DVDrip就只能看到画面而无法听到声音。如安装后还不能听到声音，请检查"控制面板"→"添加或删除程序"→"添加/删除Windows组件"→"附件"中的"多媒体组件"是否都已安装。

AC3 Filter安装较复杂，下载后解开压缩包，进入解压目录，然后根据你的操作系统，启动相应的.bat文件（图3）。如果系统不是安装在默认路径下，千万不要忘记用记事本打开.bat文件修改其中的Windows系统路径！

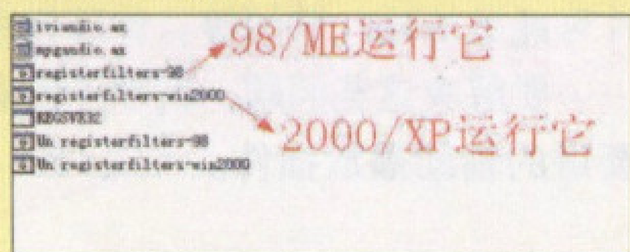


图3

3.Ffdshow MPEG-4 Video Decoder

可解码几乎任何一种MPEG4文件，是目前唯一的通用解码软件。其画面优化功能简直是强大无比，它也有DivX 5的Post-Processing画面优化功能，但是调节则要比DivX 5灵活得多。并且，它并不强行接管所有的解码工作，某种编码类型是否用它来解码你都可定制。所以如不存在兼容性问题，一定要安装。笔者一直使用它，还未碰上过它不能解码的影片。

4.DivXG400

Matrox系列显卡专用软件，用于解决众多在Matrox系列显卡上播放DivX编码文件和各种字幕的问题；也可用它来播放字幕，或与VobSub配合实现双字幕。如果你用的是Matrox系列显卡就一定要装。它也同VobSub一样，在播放时能启用其他插件。可通过右下角的VobSub工作图标或者它自己的工作图标进入其属性面板。

上面介绍的插件是播放时必不可少的，还有其他一些插件，安不安装就看你的实际情况了。最后补充一下，所有的插件均在播放时由播放器自动调用，无需手动启用，你所要做的就是用播放器打开.avi主文件，要用到的相关插件就会自动被播放器调用。例如VobSub会自动启动并显示字幕。又如.avi文件是AC3音频，播放器就会调用AC3 Filter；如果是MP3音频，播放器就会改而调用Fhg Radium MP3 codec，这些完全不用你操心。但如要在播放中对插件进行设置，就一定要安装VobSub或者DivXG400了，因为有些插件如AC3 Filter纯粹在后台工作，你只有在安装了这两个软件后，才能在播放时通过它们的工作图标进入这些插件的设置面板。实际上只要是播放中被启动的插件，均能通过VobSub或者DivXG400工作图标进入设置面板（图4）。

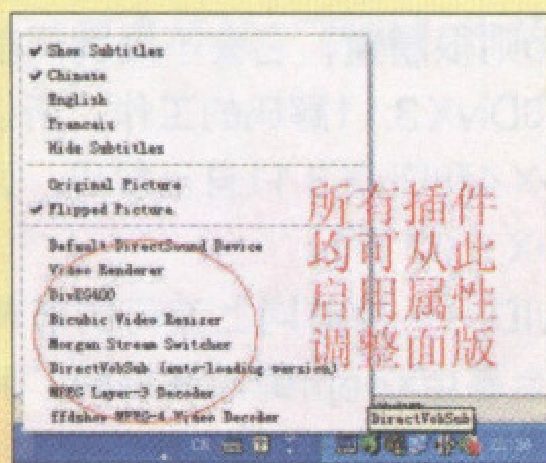


图4

三、播放和插件的设置

现在你可以真正开始欣赏精彩的影片了。但每个人的机器配置都不一样，如果想要获得理想的播放效果，还须进行一些调整。

1.解码器参数的调整

首先是画面质量和解码速度的调整。你可到开始菜单中的解码器程序组或者安装目录中，启动相应的设置程序（Configuration），或者按上文说的在屏幕右下角任务栏中的VobSub工作图标上点右键后，选择相应的项目进入其属性控制面板。DivX 3.11和DivX 4/5属性调节面板都十分简单，只有画面解码质量和画面属性（分亮度、饱和度、对比度）两个选项，根据你的机器配置和实际播放情况选择最佳点即可（图5）。

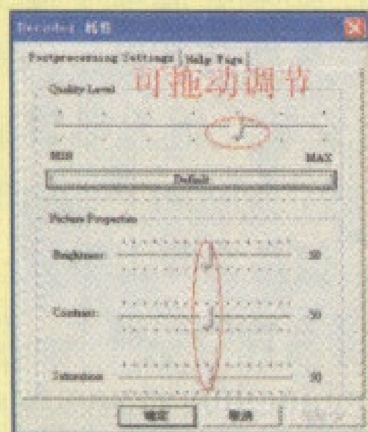


图5

如果你安装了Ffdshow，现在就会发现它功能的强大了。其设置项目较多，下面将介绍一些关键选项的设置，其他的请大家自己尝试。依次选择开始菜单程序组里的"ffdshow"→"configuration"，进入其属性调节面板，当然也可通过VobSub工作图标进入。可看到面板左面有Codecs、Info、Tray&dialog settings、Image setting四个选项，其中Image setting又有8个子项。

（1）"Codecs"是较重要的设置选项，用于选择使用Ffdshow来解压何种编码的文件。如果你不希望用它来解某种格式编码的文件，比如说DivX 5编码文件，只要将DivX 5复选框里的勾取消即可。此后在播放DivX 5编码的文件时，系统就会调用DivX 5解码器或别的兼容解码器去解压。显然，这给予了使用者选择解码器的极大自由，是其他解码器或软件无法做到的。另外，也可在这里选择Ffdshow调用XviD解码器来解压XviD编码和DivX 4/5编码的文件（图6），有兼容问题或者想提高解码速度的朋友不妨试试，或许问题就此解决。

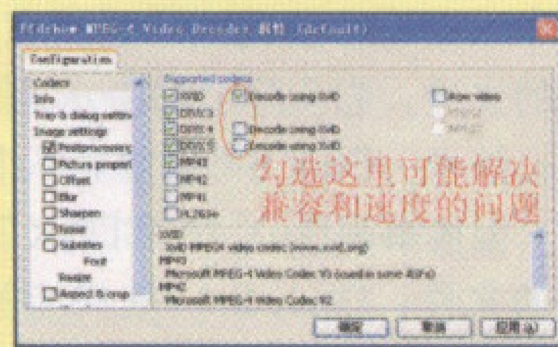


图6

（2）"Info"选项用于在播放.avi时查看正在播放的视频文件的相关信息（图7），利用它可知道你目前的播放速度是否流畅从而来调节其他选项。"Tray&dialog settings"选项决定运行时，是否在系统托盘出现Ffdshow的工作图标。这个选项在安装了VobSub后显得意义不大，你不用关心它。

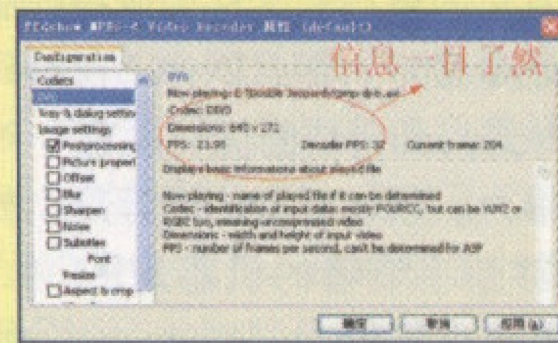


图7

（3）"Image setting"是用于设置画面的选项。本选项里可以设定多种播放方案，并可将不同方案用文件的形式存放起来，以供在不同的播放情况下调入合适的方案（图8）。由于此项设置下的子选项颇多，下面只对关键的几项作简单介绍，其余的留给大家自己挖掘。

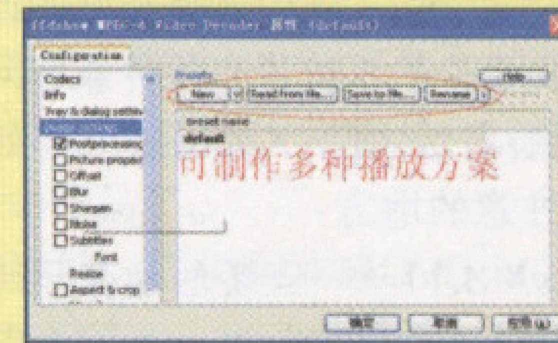


图8

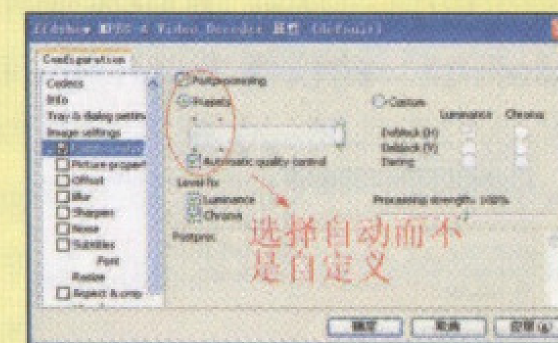


图9

"Postprocessing"选项（图9）能对画面亮度、浓度进行优化。如果机器能承受画面优化就一定要勾选Postprocessing复选框，不过笔者的P4 1.6A在自定义（Custom）打开后，播放也开始反应迟缓，所以还是选择"Presets"（自设定）和"Automatic quality control"（自动控制画质），处理力度一般在100%即可。此数值能增加当然更好，但前提是不会影响播放速度。

"Subtitles"为影片字幕选项。它可以打开或关闭影片的外挂字幕，并调节它的位置、字体等参数；可与外挂字幕VobSub形成双字幕，如果再加上DivXG400，就可形成多字幕。如果你利用它和VobSub形成双字幕，那么要调节"Horizontal position"（水平位置）和"Vertical position"（垂直位置）选项，来调整字幕在画面上的出现位置。由于VobSub和Ffdshow的字幕显示默认高度都是在画面的90%，所以如果不进行调节，两个字幕一定会重叠。你可将"Vertical position"调整到70%，那么Ffdshow显示的字幕就会在VobSub显示的字幕上方（图10）。但要说明的是，目前最新版本可调节的自由性太小，兼容性也不好。在希望其后续版本作出改进的同时，笔者更推荐读者在显示单字幕时关闭此选项，而由VobSub来调用字幕；若要实现双字幕，则更推荐使用VobSub及DivXG400的组合。

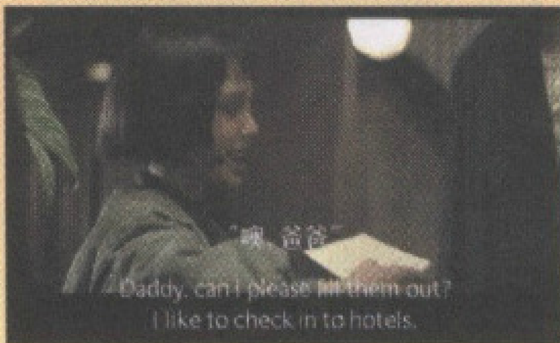


图10

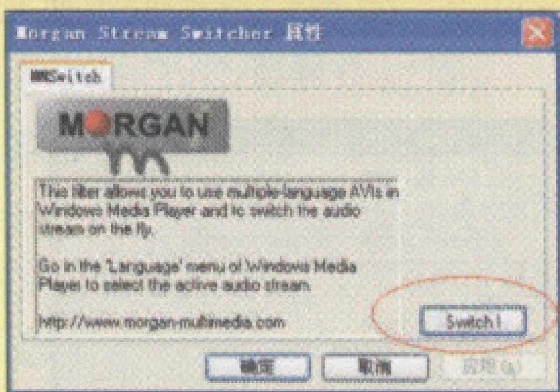


图11

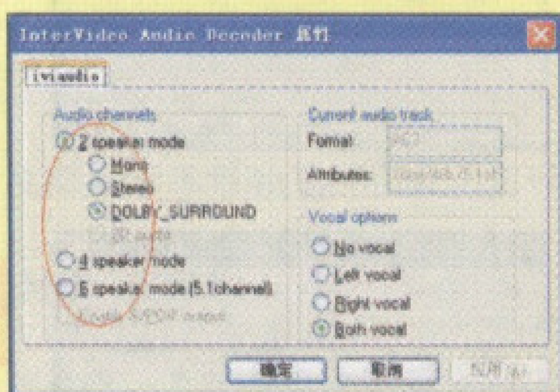


图12

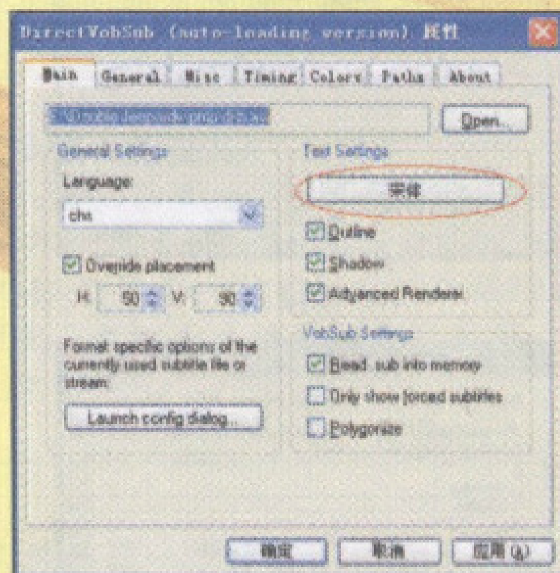


图13

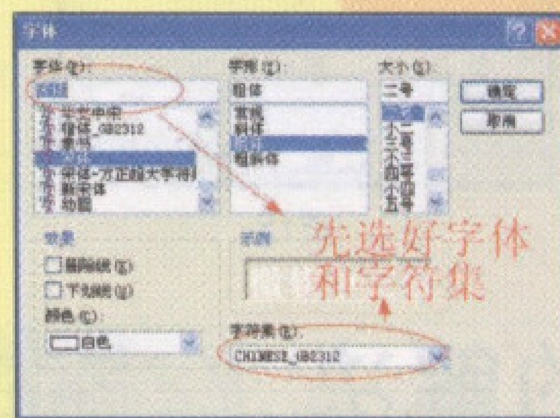


图14

2.声音插件输出的设置

总的来说声音的调节较为简单，但需注意的是，如果机器配置较低，特别是声卡档次较低的朋友，请关注一下声音的调整。实际上，在配置较低的机器上调整声音的质量，对播放速度有非常明显的改善。图11显示的是Morgan stream switcher的属性，只有一个简单的声音开关，如文件有两条音轨，可以用它切换。图12所示的Intervideo Audio decoder的属性画面也很直观，根据你的电脑音箱配置，可以选择2声道、4.1声道、5.1声道输出；如果声卡有数字输出的话，也可选数字输出模式。

3.播放字幕的调整

通常来说将字幕文件与.avi文件放在同一目录或默认的字幕工作目录下，而且字幕文件必须与.avi文件同名，这样在你播放.avi文件时，外挂字幕软件VobSub就会自动开始工作（新版本已支持中文目录和自定义工作目录），并在系统托盘区产生如前文所说的绿色箭头工作图标。VobSub的功能强大，调整项也较多，你可通过左键双击其工作图标或者进入其运行组启动Config面板。以下对一些关键设置作一介绍：

（1）Main——主菜单界面面板（图13）。"Language"用于选择正在显示字幕文件的语言种类，"Override Placement"可设定字幕显示位置，"Text Setting"为字体字库选项，"VobSub Settings"则用于设定VobSub的工作方式。在这里要注意的是，若要显示中文字幕，你要先进入"Text Setting"，将字体改为中文字体，然后才可选择中文字库GB2312（图14）。这一步非常重要，如果不作改变，VobSub将无法显示中文字幕文件，或者显示乱码。当然，如果你播放外语字幕碰到类似的问题，一样到这里调整为外语字库来解决。顺便要说的是前面的Ffdshow，要显示字幕亦应注意这一问题。最后通过



两个小技巧 Tips

1.如果你从网上获得同一.avi文件多个版本的字幕文件，如果放在与主文件同一目录下，你会发现因为都要和主文件同名，所以没办法放在一起让VobSub同时都可调用。其实很好解决，你只要在文件名后面加上分割符"."，然后加上不同区分标记就可以了，比如你有一个.avi文件名为"Princess of Thieves"，同时你下载两个中文字幕文件或更多，那么你可把第一个字幕文件命名为"Princess of Thieves.chinese"，第二个文件命名为"Princess of Thieves.chinese2"，依次类推，第三个叫"Princess of Thieves.english"等，这样在播放时，VobSub就可同时调用它们了。

2.虽然MPEG-4的压缩方式很有效，可文件的个头还是不小，可能会花了大把时间下载下来却发现自己并不喜欢，要是可预览一下文件内容就好了。当然如果是.wmv或.afs文件还可先看看再决定是否下载，但.avi文件你没有下载完就无法观看。这里提供一个办法，去下载一个叫DivFix的软件，安装后启动，载入下载了的部分AVI文件，然后按Rebuild index，等重新生成新的AVI文件，你就可播放预览了，这个技巧可帮你节省不少时间金钱，很有价值。

“Launch Config Dialog”，可方便设定字幕显示的默认方式（图15）。

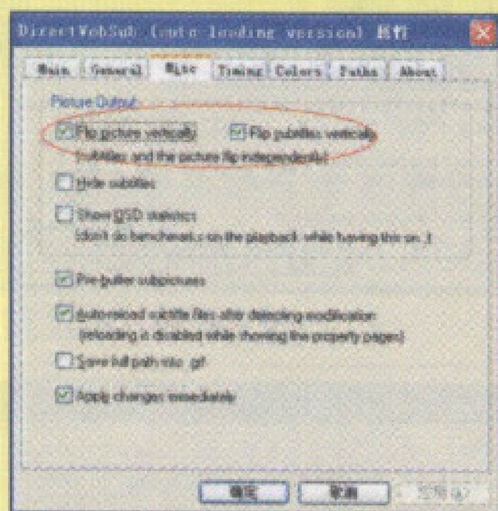
(2) Misc——画面及字幕输出调整。这里主要有画面垂直翻转的选项“Flip Picture Vertically”，字幕输出时垂直翻转选项“Flip Subtitles Vertically”，以及隐藏字幕选项“Hide Subtitles”等（图16）。对于使用某些显卡（如Matrox）和同时装有DivXG400和VobSub的用户，这里的设置更要有所注意。

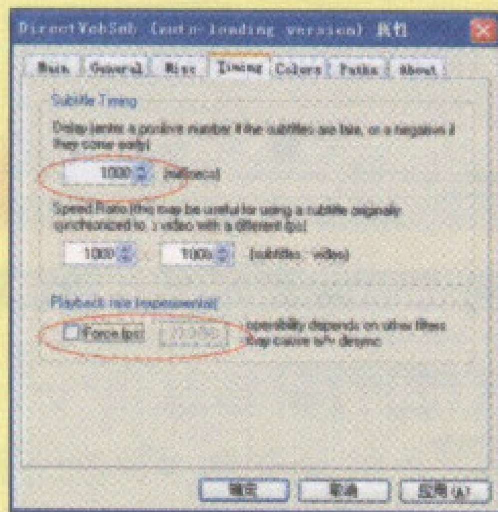
Timing：字幕显示时间及速度调整，是非常重要的选项。由于DVDrip都是经切割编辑过的文件，而你下载的相应字幕文件由于可能是其他人制作的，显示不一定完全和语音画面同步，此时你就必须在这里调整字幕延时（Delay）或提前显示（图17），以使声音和字幕显示同步。注意它的基本单位是毫秒而不是秒，所以要延迟1秒，输入的数值应该是1000。在这里还可调整字幕和画面同步显示的对比速率（Speed Ratio），熟练的玩家还可自定义字幕文件的播放速率（Playback Rate）。

Paths：字幕自动加载工作目录设定（图18）。你可在这里增加或删除VobSub自动加载字幕文件的存放目录，默认目录已包括有主文件（即.avi文件）目录、“C:\subtitles”目录以及主文件目录下的子目录“subtitles”。你还可以通过“Add”按钮来添加更多的工作目录，通过“Remove”移去工作目录（默认目录不能被移去）。注意这里有个优先级的问题，也就是说VobSub会优先调用排在列表前头的工作目录中的字幕文件；要改变这个顺序的话，只有修改注册表才能作到。



图15


图16


图17

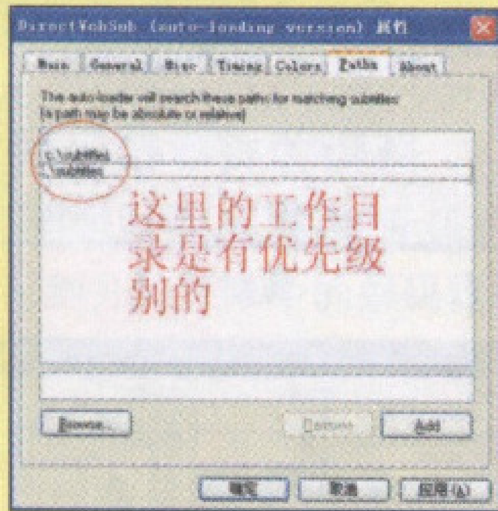


图18


图19

另一个字幕软件DivXG400的设置基本上类似于VobSub的，这里就不详述了。需要注意的是如果同时装有DivXG400和VobSub，播放影片时的画面和VobSub显示的字幕常会翻转（图19），此时将VobSub中Misc面板的“Flip Picture Vertically”和“Flip Subtitles Vertically”同时选上，即可解决问题。同时两个字幕软件一起工作也实现了双字幕（图20），当然在这里也要注意两个字幕的位置不能重叠，具体调节方法类似于前文介绍的Ffdshow字幕设置。

到此，你就能完全欣赏宽带时代中DVDrip的所有信息了。



图20

常见播放问题的解决



播放只有画面，听不到声音或无法输出5.1声道

□已安装DirectX 8或更高版本及AC3 Filter；

□AC3 Filter不能和TFM(AC3)Audio Filter共存，只保留AC3 Filter；

□安装AC3 Filter后，安装WinDVD来尝试播放AC3音频的AVI文件；

□确定机器有数字声卡并有AC3解码能力，安装WaveOut-DSound，在AC3 Filter中选择“Spdif Out”；

□无数字输出或不用数字输出，又是多声道声卡，用WinDVD中iviaudio.ax覆盖System 32或System目录下的同名文件，进入AC3 Filter中选择4或6声道输出。



正常播放，VobSub播放时没有工作或看不到字幕

□保证字幕文件确实与AVI文件同名；

□确定字幕文件与AVI同目录，或在默认工作目录；

□安装最新版VobSub，低版不支持WMP6.4以上版本，而许多高版本软件制作的字幕，低版无法播放；

□已安装DirectX 8或更高版本；

□Matrox系列显卡请装DivXG400，同时尝试改变分辨率及色数解决问题；

□检查是否字幕显示超出画面边界；

□用VobSub中附带“SubResync”软件打开字幕文件，再另存为新版本格式的字幕文件。



播放时字幕是乱码或一个个的小方块

网上的字幕文件分为两大类，一种是基于图形格式如.idx+.sub字幕，一种是基于文本格式如.sub、.srt、.ssa、.ass、.txt字幕。每个国家使用文本编码方式不同，中文又分有简繁体，基于文本格式的中文字幕往往在播放中出现乱码，请尝试以下解决方法：

□进入VobSub的字体控制页面。在“Font”处选择一个中文字体，在“Scripts”处选择“GB2312(中国大陆)”或“BIG5(港澳台等繁体系统)”；

□使用外挂软件如南极星之类的调整繁简显示；

□在支持Unicode的系统上，例如Windows Me/2000/XP中，用记事本打开文本字幕，另存为Unicode格式，VobSub即可识别。

第二部分 DVDrip的制作

许多工具软件都能简单完成制作DVDrip的工作，如超级解霸3000等，但这一类的软件共同的特点就是傻瓜式的快速制作，通常是两步：选择好源文件和输出文件，选好压缩算法，然后确定生成即可。但这种方法充其量不过是个制作.avi文件的体验罢了，至于制作自由度和质量就不敢恭维了。下面笔者将制作一部完整的DVDrip文件，以此为例来演示具有高清晰画面、AC3音轨、外挂字幕的DVDrip制作过程。

由于制作的总过程较长，而且用到的软件数量颇多，因此有必要先作一个基本的介绍，当你在读到后文有模糊的地方，不妨回头看一下这个简约的流程。总的来说制作分为3个部分，即视频的制作、音频的制作和字幕文件的制作。整个处理流程及要使用的软件如下表所示（注：音频有两种处理方法可选）：

第一步 拷贝DVD 将DVD碟片的.vob文件拷贝到硬盘，由于许多DVD无法直接拷贝或有其他原因，这里需用到vStrip 0.8f	
第二步 将音频文件从VOB主文件中分离出 使用DVD2AVI 1.77.3，目的是分离出音频文件，交后面处理或者压缩时直接合成，同时生成相应的源视频的相关工程文件，便于后面的软件处理	
第三步 将视频文件还原为逐行信号 通过IVTC处理/将DVD的隔行信号还原为逐行信号，以消除消除影片的"拉丝（Interlace）"现象，这里用到的软件是TMPGEnc 2.58.44.152，	**音频处理步骤（选择1）** 将第二步中DVD2AVI分离出来的AC3音频文件不作任何处理，直接交给最后的编辑压缩软件NanDUB与视频合成，这种选择音频质量最好，AC3效果完全保留，但是文件体积相对较大
第四步 工程文件过滤 将第二步中生成的视频相关工程文件过滤，使用VFAPI 1.05，它是一种支持不同软件间互相调用各自视频（工程）格式的软件接口。通过它才能将以上处理过的工程记录信息顺利传递给最终的压缩编辑软件NanDUB辨别使用	**音频处理步骤（选择2）** 将分离出来的AC3用Azid等工具软件转换为WAV文件，或者用Lame进一步压缩为MP3文件或WMA文件等，交给NanDUB压缩合成，这种选择可缩小文件的体积，当然，5.1的效果就此丧失
第五步 编辑压缩生成最终文件 利用工具软件NanDUB 1.0rc2对通过VFAPI导入的视频文件作进一步修整，之后导入经处理过（选择2）或未处理（选择1）的音频文件，设定好压缩参数，最终压缩生成AVI主文件。	
第六步 提取DVD中的字幕信息 这里使用VobSub制作独立字幕文件；也可用SubRip 1.06制作外挂文本字幕，最后将字幕与画面压缩到一起，但并不推荐此种做法	

一、拷贝DVD碟片上的.vob文件到硬盘

由于片厂可能在灌录DVD时作了一些处理，导致有时无法直接拷贝.vob文件或拷贝下来却不可用，这就需利用一些工具软件了，此处使用的是vStrip 0.8f。下载的vStrip解压即可使用，vStrip是个命令行软件，但带有图形GUI外壳，考虑到使用的难易度，下文仅以图形GUI的形式讲解。

将DVD碟片放入DVD光驱，笔者使用的是一张D5版的《天使爱美丽》，然后在资源管理器里查看DVD根目录下的VIDEO_TS目录。这里可能有两种情况，一种情况是碟片上的IFO文件只有VIDEO_TS.IFO和另一个VIDEO_*_*.IFO文件，显然DVD正片的IFO就是"VIDEO_*_*.IFO"了；另一种情况是存在VIDEO_TS.IFO文件与多个VIDEO_*_*.IFO文件，可知这种碟片除了正片外还穿插了花絮、广告之类的内容，此时你要确定正片的.ifo文件非常容易，其中有几个大小1G的连续排列的VTS_*_*.VOB文件，其所对应的.ifo文件就是我们要选择的（图21）。由于DVDrip制作要保留下来的是DVD正片的内容，所以一般只要将碟片的正片.vob文件内容拷贝出来即可。若希望保存花絮之类的其它内容，也非常简单，通过其对应的.ifo文件拷贝出.vob文件，然后在后期剪辑制作时加上即可，但这就不在我们讨论的范围里了，需要的朋友可自行实验一下，操作并不困难。

启动vStrip_GUI.exe，点选"IFO"选项卡，点击"…"按钮载入DVD正片对应的.ifo文件，这时能得到碟片的详细信息（图22）。根据所得信息，你可选择拷贝部分还是全部，这里我们是做一张完整的DVDrip，所以在长度标记上点击右键，在弹出菜单选"Set start & end lba"（图23），这样，需拷贝内容的起点和终点已自动添好在"Input"选项卡中（图24）。在"Input"选项卡下点击"Add"载入光碟上可用的VOB主文件，在"Output"选项卡中选择输出路径及输出文件名，这里将输出名设为"Amelie"，其它参数都采取默认，即一次性拷贝所有视频和音频，不分割。设置好后然后点界面下方的"Run"，vStrip就会开始将所有.vob文件从光碟上按正确的播放顺序拷贝到硬盘上，记住要留下5G以上的硬盘空间，因为即使是D5版的DVD也有4G以上的容量。

拷贝完毕，得到一个巨大的名为Amelie的VOB源文件。

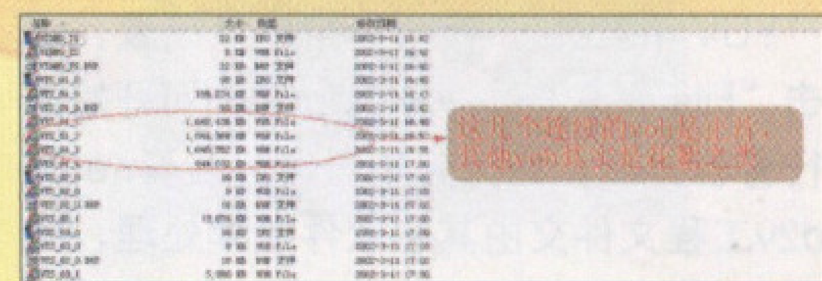


图21

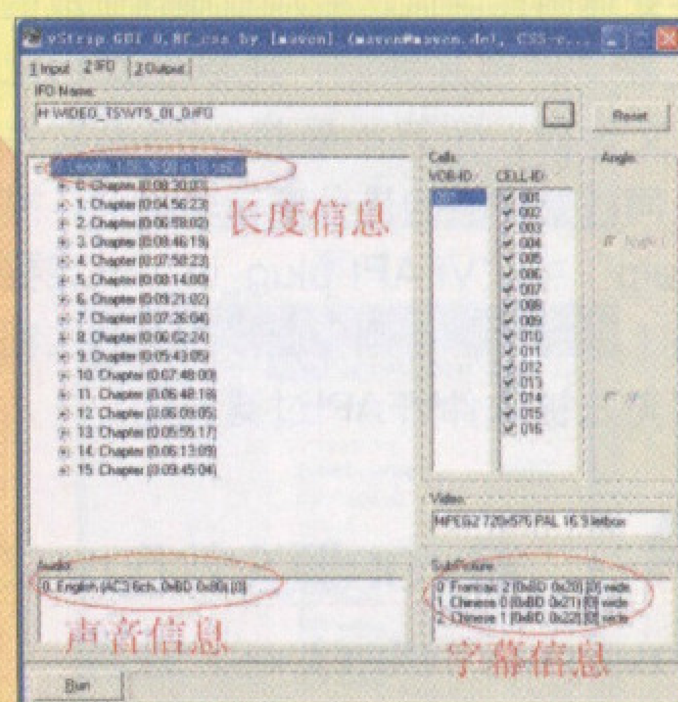


图22

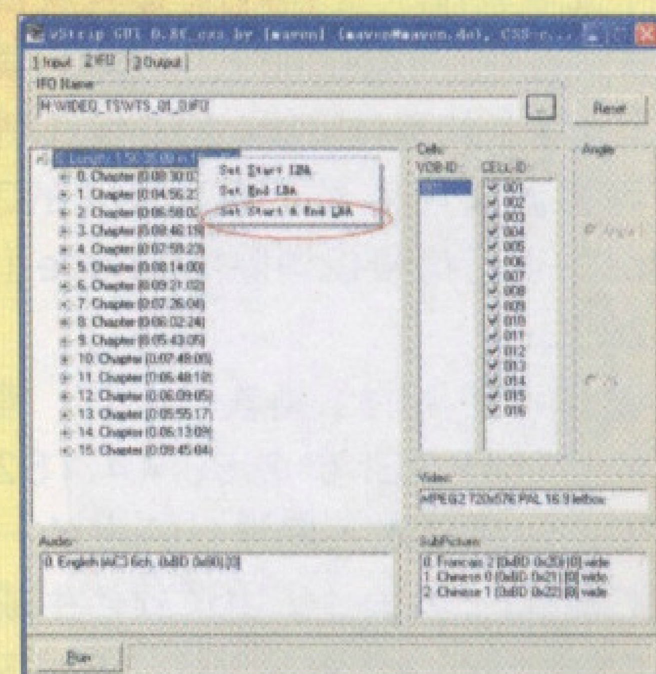


图23

二、将音频从源文件中分离

这里使用工具软件DVD2AVI，它可为DVD、VOB、MPEG-2文件建立.d2v索引工程文件，以便VFAPI处理；当然它也可将DVD直接转换为AVI文件，但效果不会令你满意。我们这里只用它来分离音轨和生成工程文件，笔者使用的是1.77.3版本，运行后会自动进行VFAPI注册。

DVD2AVI（图25）的使用非常简单：选择“File”→“Open”，点击“Add”按钮，导入刚刚由vStrip拷贝下来的Amelie.vob文件。在“Audio”→“Track Number”处选“Track 1”，将“Audio”→“Output Method”设为“DeMUX All Track”（一次性将所有音轨解开）。设定“Video”→“iDCT Algorithm”中的速度为“64bit Floating Point”，“Video”→“Field Operation”一项选“None”，最后“Video”→“Color Space”中应选“YUV 4:2:2”。其余保持默认设置，点击“File”→“Save Project”即可开始进行音轨分离，运行完毕后保存为Amelie.d2v工程文件交由其它软件继续处理，同时分离出音轨文件Amelie.ac3。

这里生成的音轨文件较大，但工程文件很小，它只是记录相关信息以便后续软件处理而已。这之后几步操作生成的其它工程文件也是如此，所以在最后生成AVI文件前，千万不要将.vob源文件删除。同时要注意的是分离音轨之前，菜单“Help”中“VFAPI plug_in”一定要被勾选（图26），否则，此步产生的工程文件将无法被软件VFAPI过滤处理。

三、将VOB源文件作IVTC（Inverse Telecine）处理

为什么要作这个处理？原因很简单，DVD或VCD记录的是29.976fps（NTSC）或25fps（PAL）的隔行信号，如果不处理直接压缩为AVI，影片就很容易产生“拉丝（Interlace）”现象，就是画面上一条条的那种暗线。经过IVTC的处理，可将源文件信号还原为胶片的23.976fps的逐行信号以消除Interlace（图27、28）。

这里可使用的工具软件很多，笔者使用的是TMPGEnc 2.58.44.152。TMPGEnc是日本人堀浩行开发的一套MPEG编码/工具软件。由该软件生成的MPEG文件的图像质量非常好，但以下仅就其IVTC处理功能讲解，更强大的功能留待大家来发掘。

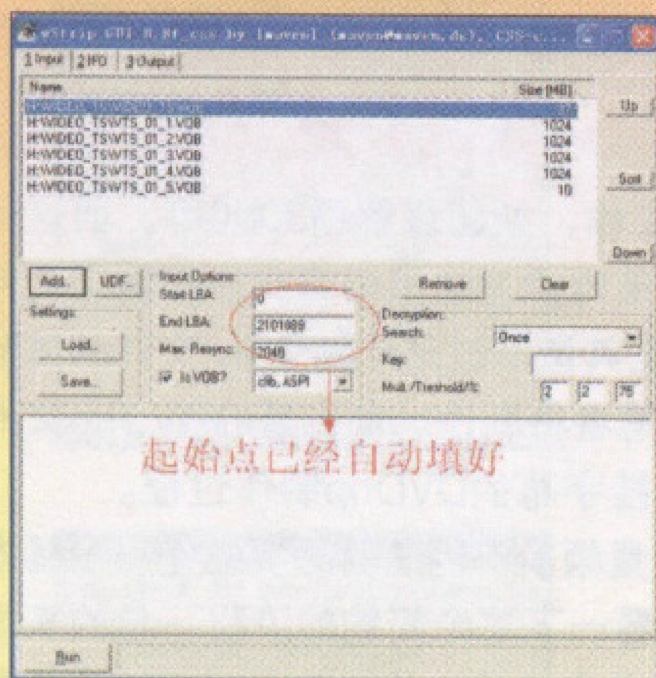


图24

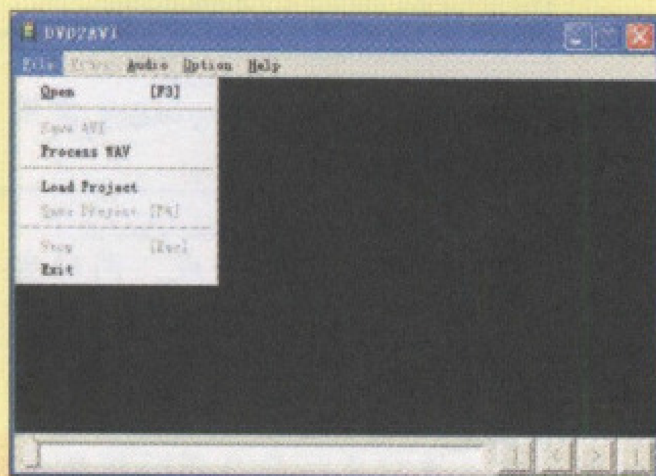


图25

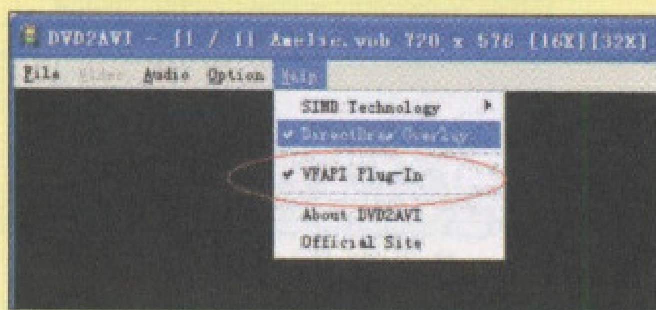


图26

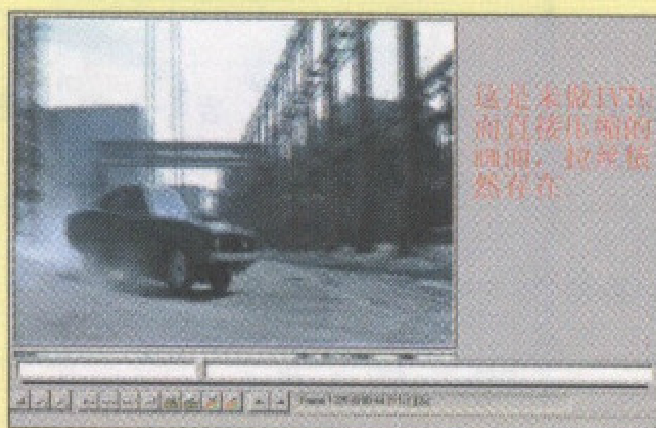


图27

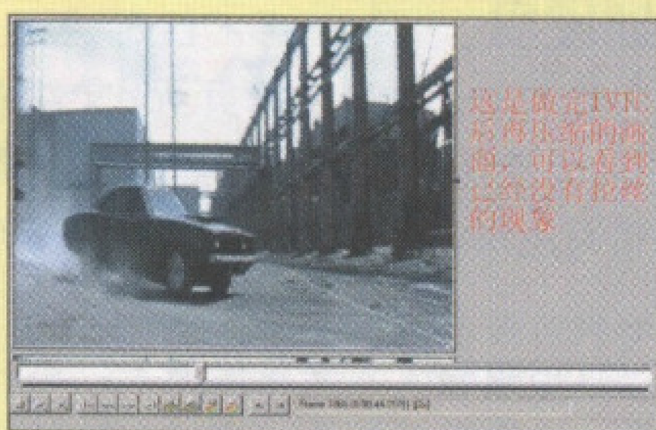


图28

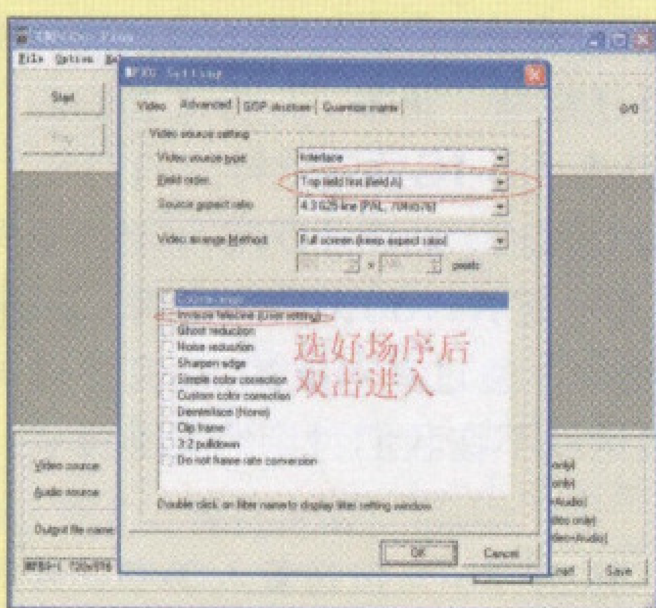


图29

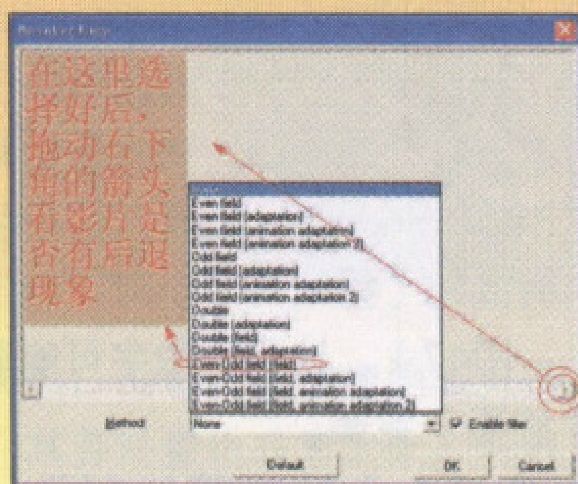
启动软件TMPGEnc，在TMPGEnc的主界面下部的“Video Source”栏点击“Browse”按钮打开刚才由DVD2AVI生成的Amelie.d2v工程文件。之后点击TMPGEnc主界面最下部的“Load”按钮，引入“extra\unlock.mcf”模板，点击旁边的“Setting”按钮进入“MPEG setting”面板，切换到“Advance”（图29）。先选择正确的播放场序（Field order），在这里你需要测试一下哪种场序是正确的，一般有A、B两种场序，首先任意选择一个场序，然后双击界面下方列表中的“Deinterlace (None)”进入“Deinterlace”设置面板（图30），双击界面载入任意一个活动视频，按住面板上的右方向键进行播放，如果刚才选择的场序是错的，此时就会发现播放时画面不停地后跳，这时应点“Cancel”退出重选。

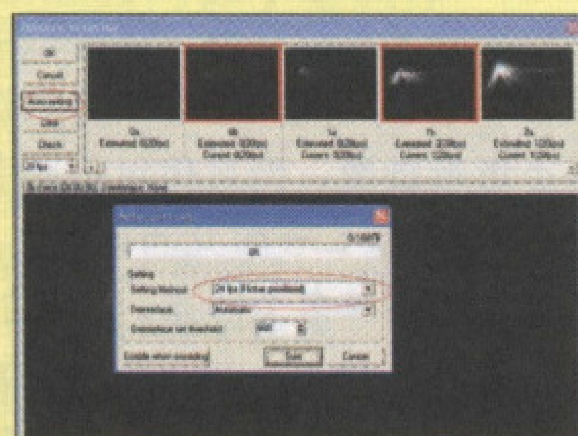
选好场序后双击“Inverse Telecine”选项进入Inverse Telecine面板（图31）。点击“Auto-Setting”按钮选择处理参数，选择“24fps”，设置好后点击“Start”开始IVTC运算，经过较长时间的计算后点击“OK”，IVTC处理完毕。

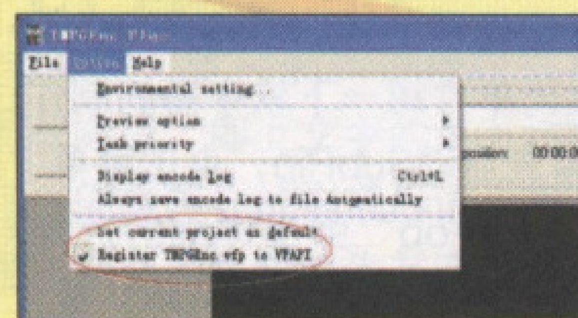
此时回到TMPGEnc主界面，选择“File”→“Save Project”保存已作好IVTC处理的工程文件Amelie.tpr。这里要检查TMPGEnc的“Option”设定，确认已安装好TMPGEnc的VFAPI Plug-in，并选中“TMPGEnc.vfp is registered to VFAPI”（图32）。

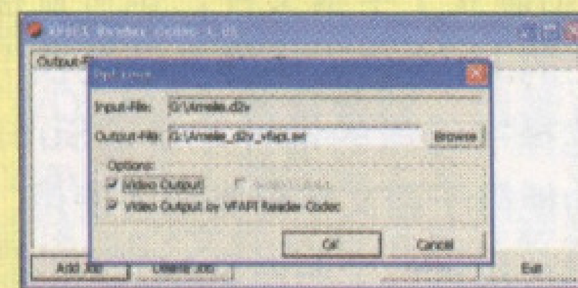
四、将工程文件过滤

这里使用的工具软件是VFAPI 1.05英文版。VFAPI可快速将D2V、VDR、AUP等文件，转换为.avi类型（仿真）的文件，以方便实现对源文件进行更高级的操作。上面制作好的Amelie.tpr工程文件还需经过VFAPI过滤，才能接入NanDUB编辑压缩软件作最后处理。下载VFAPI解压后，运行解压目录下名为“vifpset.bat”的批处理文件并安装。VFAPI操作很简单，只要安装完后打开VFAPIConv-EN.exe，点击“Add Job”按钮选择刚刚由TMPGEnc建立的Amelie.tpr工程文件（图33），“OK”后再点击“Convert”转换按钮，几秒钟后一个VFAPI格式的Amelie_tpr_vfapi.avi文件就建立了。不过，这只是个仿真的“AVI”而已，非常小，其实也只是中间的工程文件。但只有通过它，才能让NanDUB软件处理，到这


图30


图31


图32


图33

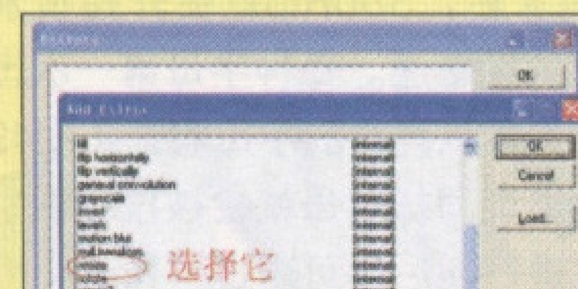
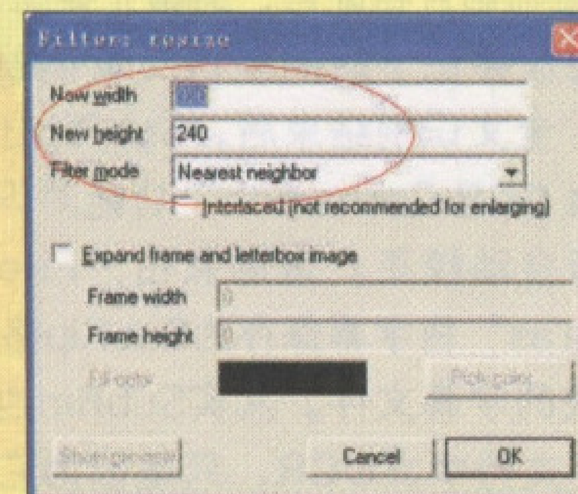
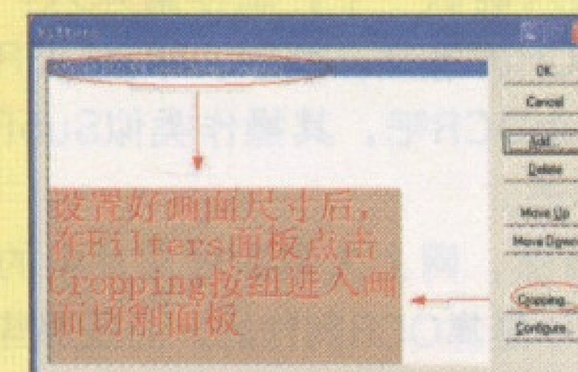
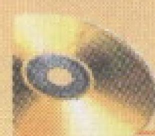


图34


图35


图36

里，视频压缩的前期工作就全部完成了。



五、用NanDUB编辑和压缩生成最终文件

NanDUB软件功能强悍，可自由线性编辑导入的多媒体文件。这里使用的是NanDUB 1.0 rc2版本，下载后解压即可使用，不过它只能选择DivX;-)3.11（MS MPEG4v3的非法黑客版本）或免费（合法）的MPEG4v2两种Codec，如果你要使用其它的Codec，就要使用另一个软件VirtualDUB。

启动软件，选择“File”→“Open video file”打开刚才经VFAPI过滤生成的Amelie_tpr_vfapi.avi文件，这时，你可拖动NanDUB主界面下面的滑动条来自由查看及编辑文件。在这里，你可改变画面的宽高比：依次选择“Video”→“Filters”打开滤镜面板，点击“Add”按钮加入滤镜，选择“Resize”滤镜（图34），在滤镜面板中填入画面的宽、高（图35）之后“OK”即可。同时DVD的画面中都会有些黑边或遮幅，这可用“Cropping”功能处理。选择“resize”后点击右下角的“Corpping...”按钮（图36），此后可很直观地修改画面（图37）直至满意。

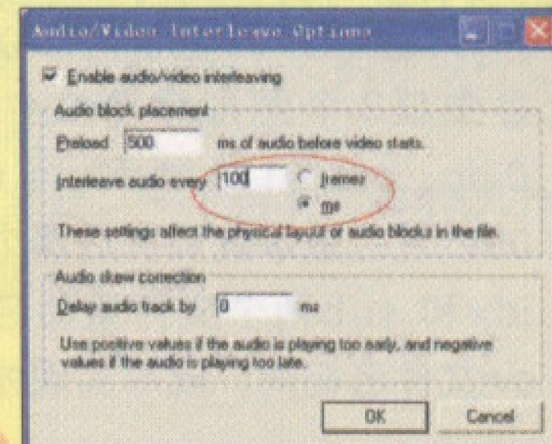
然后是合并音频部分，点击“Audio”→“AC3 audio”，选择最初由DVD2AVI分离出的音轨文件Amelie.ac3，打开“Audio”→“Interleaving Option”选项，根据AC3的具体码流调节音视频交错值（Interleave）以保证音频同步，这一步非常重要（图38）。如果是192kB/s的AC3文件应设定为160ms，384kB/s的为120ms，448kB/s对应为100ms。然后分别选定“Audio”→“Direct stream copy”和“Video”→“Full processing mode”（图39），音频合并参数调整就完毕了。

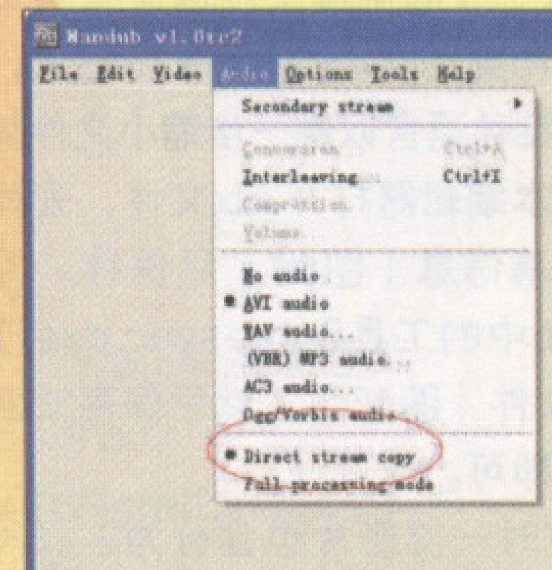
之后，我们还需对一些压缩参数进行调整以获得满意的压缩效果，至于其具体的含义和作用就留给大家自己探索吧。先进入“Video”→“SBC option”→“Bitrate Calculator”面板，在“Final size”里填入“700M”和“2”，意思是最后生成2个700MB的AVI文件。再点击“Calculate”按钮，软件就会计算出合适的码流，并会自动将结果填入之后的SBC Setting的设定中。

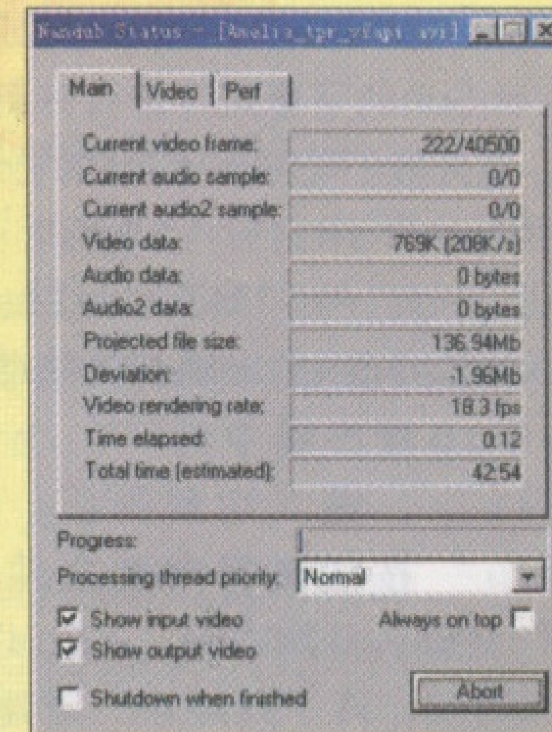
退出“Bitrate Calculator”面板，再进入“Video”→“SBC Options”→“SBC Setting”主面板。将DivX子面板里的“Codec setup”选为“DivX;-)”，把“Bitrate Curve”子面板中的“Motion based curve Modulation”（基于运动检测的码流调控）设置为25％。将“Compression Levels”面板中的“Detail Removal Factor”（细节移除因子控制）选项设置为“2×(min)、5×(max)”，此外还有其他项目的设置由于不很重要就不多讲了。SBC Setting的参数设定是非常重要的，它决定了最后压缩出来的AVI画面的质量，请大家仔细研究这几步设置。

最后剩下的就是压缩工作了，点击“File”→“Two passes”，设定好输出路径和输出文件名，点击“OK”按钮后等待（图40），压缩时间取决于你机器的能力，尤其是CPU的能力。最后就会生成


图37


图38


图39


图40

两个700MB带AC3 5.1音轨的AVI文件，分别命名为Amelie1.avi、Amelie2.avi，就可播放欣赏了，这差不多就是最终的产品了，所差的只是字幕。

六、字幕的制作

当然，如果没有字幕，许多影片你都无法看懂，这就是为什么称上文制作完的Amelie.avi只是“差不多”的完成品的原因。

1.外挂图形字幕的制作

这里使用的字幕制作软件也就是我们前面所用的字幕播放软件VobSub。将DVD碟片放入DVD光驱里，依前法调用VobSub程序组中的“VobSub Configure”，点击“Open”按钮，选择DVD碟片上包含影片正片信息的.ifo文件，并设定存放字幕文件的文件夹。接着进入字幕流选择画面（图41），点击“All→”按钮再“OK”开始建立字幕索引（图42）。字幕索引建立完成后，返回VobSub工作界面，在这里选择默认字幕语言，还可选择自己喜欢的字幕颜色和字幕的位置等（图43）。选择完毕后点击“OK”，如果是VobSub 2.09以前的版本就会生成3个图形字幕文件，如vts_01_0.ifo、vts_01_0.idx和vts_01_0.sub，2.09以后的版本就只有后两个文件了。将.idx和.sub两个文件重命名，与Amelie.avi文件名相同，就可实现外挂播放了。

新生成的字幕文件包含有中文、中文繁体和英文3种语言，有7MB大，如果想去掉某种语言以进一步缩小文件体积，使用文本编辑器打开.idx文件，去掉不想要的字幕信息（图44）后保存。再使用VobSub中的工具Subresync.exe打开这个.idx文件（图45），然后保存成新的字幕文件即可。

有时一部影片也会分为2～3个AVI文件存放，我们假定此例中的Amelie就是由Amelie1.avi和Amelie2.avi组成，因此需对VobSub的字幕文件进行分割、剪切处理。首先我们需要确定具体的分割位置，使用NanDUB打开Amelie1.avi文件，点击“Edit”→“Move to End”就可得到Amelie1.avi的准确长度信息。调用VobSub程序组中的“VobSub Cutter”，进入切割画面。点击“Open”按钮选择字幕文件，在“Start”处输入开始时间，“End”处输入结束时间，再“Save as”就建立了切割后的字幕文件（图46）。

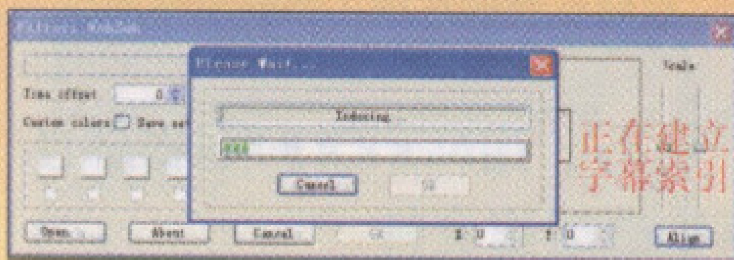


图41

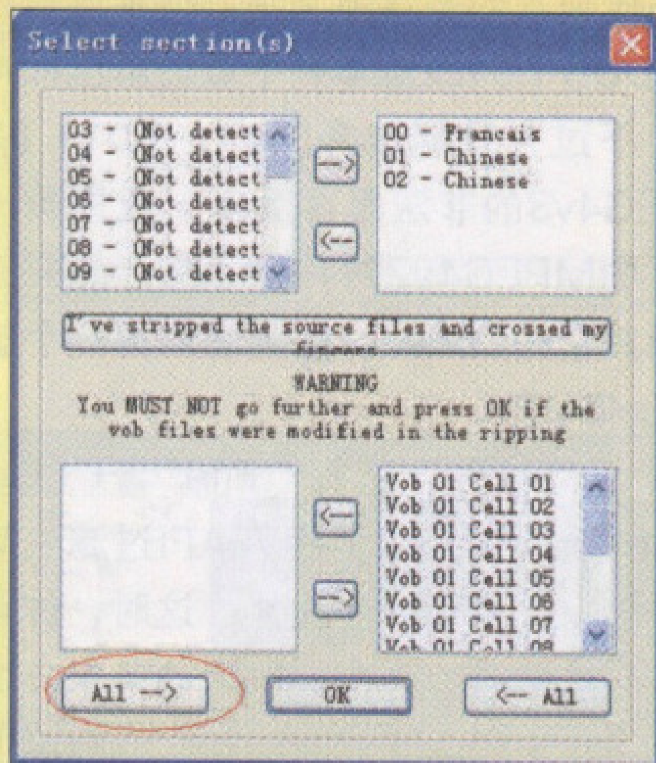
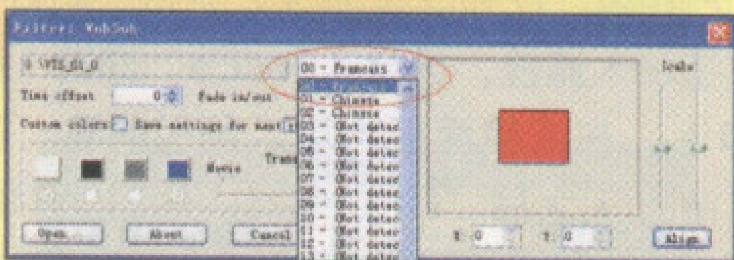


图42


图43

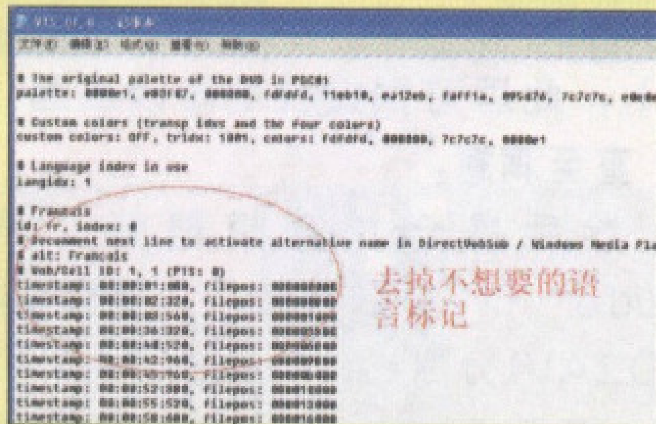
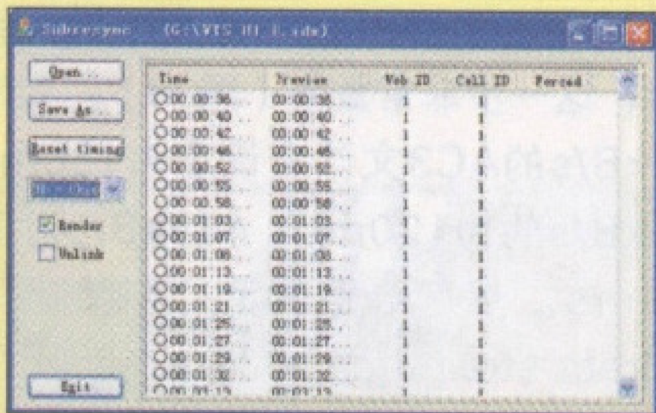


图44


图45

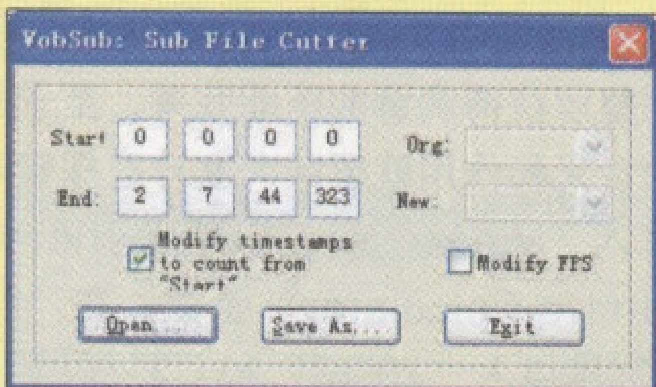


图46

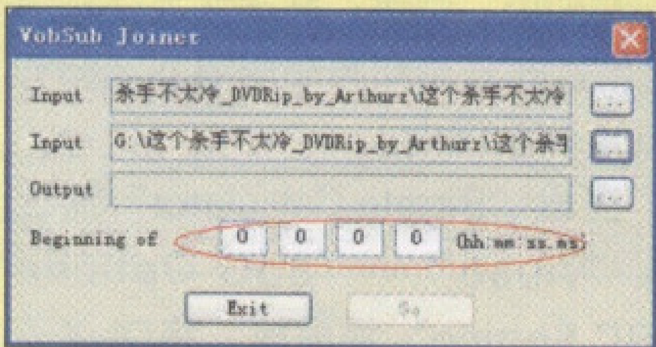


图47

同理，如果字幕需要合并，可启动VobSub程序组中的“VobSub Joiner”，在两个“Input”栏中分别选入欲合并的两段字幕，在“Output”处设定欲输出文件，“Beginning of”处填入两段字幕交接处的时间码（格式为“小时：分：秒：毫秒”，图47），这里的数字可能需多次尝试才能臻于完美。

2.外挂文本软字幕的制作

现在，DivX播放器都支持播放影片时调用外在的文本软字幕。这种软字幕同时记录了字幕和时间码信息，可准确显示字幕而不影响画面，而且相对图形字幕来说有着体积更小（一般几百kB）、便于编辑、播放调整等多个优点。文本软字幕也有多种格式，如.txt、.ssa、.srt等。软字幕的制作原理是提取DVD中的字幕流信息，生成图像后进行OCR（文字识别）获得。这里使用的提取软件是SubRip 1.6，下面就简单介绍一下软字幕的制作过程。

首先启动SubRip，点击菜单“File”→“Open Vob”弹出详细的选择对话框（图48）。使用“Open Dir”或“Open IFO”打开DVD正片的.ifo文件（如已用VobSub建立了字幕文件，也可直接导入硬盘上的.idx文件，这样处理更快），在左侧选择字母流的语种（目前SubRip的OCR功能限于西文字母类语言使用，中文的OCR可用另一个叫做SubOCR的软件，支持简繁体）。其它保持默认设置，点击“Start”后，SubRip就会开始搜索指定文件中的字幕流。每种字母第一次出现时会要求你输入同样的字母验证（图49），之后再出现同样字母就会被自动识别。这一过程进行完后，可通过“Time offset”功能键，把字幕出现的时间调整到合适位置，以便与影片相配合，通常先要配合AVI文件播放并记下时间差再反复调整（图50）。全文识别结束后，SubRip还提供“Post OCR Correction”功能对识别文件进行自动校正。最后点击“File”→“Save as”将字幕保存为SubRip格式或.srt格式的字幕文件。其实SubRip也不是绝对不支持中文OCR，只是因为它没有附带中文字库，如果每找到一个新字都要你输入确认一下，工作量太大，便失去了OCR的意义，所以，中文OCR还是交给SubOCR吧，其操作类似SubRip，不再详述。

当然，网上大多数外文片中的中文字幕并不是靠OCR制作的，而是那些电影爱好者们在拿到原文语种的字幕文件，一句句翻译出来后，手工制作的，这种方式

是完美的，但也对翻译者的能力是个巨大挑战，其劳动量也非常之大。所以，向这些无私的字幕工作者致敬吧。

3.画面内嵌字幕制作

除了外挂，你也可在制作时将字幕内嵌在画面中，不过尽量不要用这个方式，因为这样做后，画面上的字幕就是不可调整的了。制作的工具是用VobSub配合NanDUB，限于篇幅，详细制作方法就留给读者慢慢探索了。

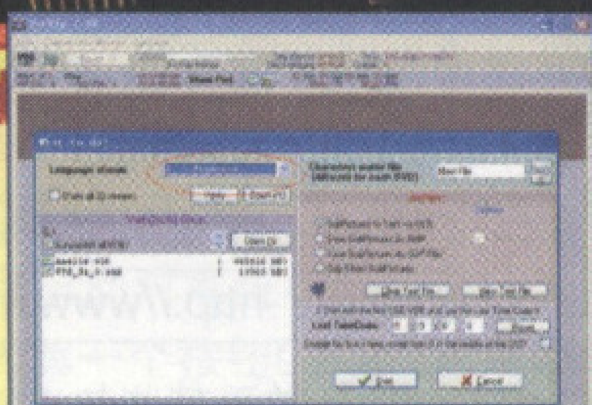


图48

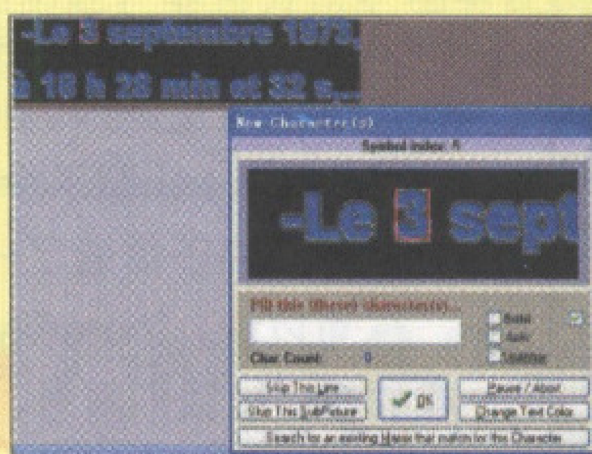


图49

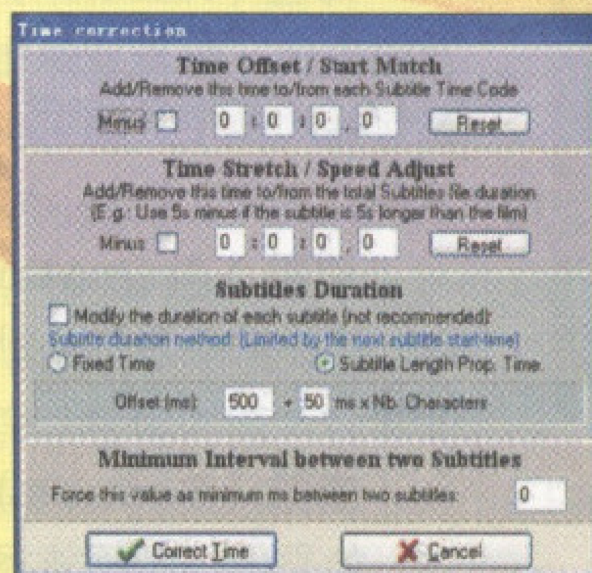


图50

七、音频的制作

实际上，这一制作过程应当在合并音频前就完成，即上文中的第五步前，但为阅读方便着想，放到最后讲，请读者朋友留意。前面的视频制作其实已提到了音频的一些制作方法，但如果想将.ac3转为.wav或.mp3等格式的文件，就要对音频再作处理了。这里给出两个方法：一是在用DVD2AVI分离音轨时，选择直接分离出.wav文件（操作见上文），另一法是分离出.ac3文件后利用其它软件转为.wav文件。这里给出一些较好的软件，其具体操作除了一些命令行的软件，基本都比较简单，无非是导入源文件后选择转换格式转换即可，许多都是大家熟悉的，这里就留给大家自己处理了。个人推荐还是保留DVD的AC3音轨，文件是大一些，可是值得。

具体软件：Azid 1.8（软件说明：保留优秀音质，支持Dolby Surround的AC3转WAV的工具）；Lame 3.92（优秀的MP3压缩软件）；Sonic Foundry Soft Encode 1.0（较专业的AC3编码解码软件）；SurCode CD Pro DTS Encoder（DTS编码软件，可用它自行制作多声道高保真DTS）；Sonic Foundry Stream Anywhere 1.0c（较好的音频流转换软件）；Blaze Media Pro 3.0（全能的音频格式转换软件）。需要说明是，有一些软件都是命令行的软件，请在控制台下操作，用“软件名 /? ”的命令行查询其具体用法。

至此，一个带有字幕的DVDrip制作就完成了。

WWW

本文部分软件的下载地址：

DivX 3.11：http://www.shooter.com.cn/?softid=divx3
DivX 4：http://soft.269.net/SoftWareView.asp?SoftWareID=29028
DivX 5.02 Pro：http://www.shooter.com.cn/?softid=divx5
Ffdshow：http://soft.269.net/SoftWareView.asp?SoftWareID=38419
ZoomPlayer：http://nj.onlinedown.net/ZoomPlayer.htm
WinDVD：http://nj.onlinedown.net/WinDVD.htm
VobSub：http://nj.onlinedown.net/VobSub.htm
AC3 Filter：http://download.pchome.net/multimedia/dvd/ac3/8003.html
DivXG400：http://download.pchome.net/multimedia/mpeg4/player/8030.html
vStrip：http://download.pchome.net/multimedia/dvd/gui/8008.html
DVD2AVI：http://download.pchome.net/multimedia/dvd/dvdripper/6463.html
TMPGEnc：http://nj.onlinedown.net/TMPGEnc.htm
VFAPI：http://www.shooter.com.cn/?softid=vfapi
NanDUB：http://download.pchome.net/multimedia/video/12204.html
SubRip：http://download.pchome.net/multimedia/dvd/title/8011.html

软件新天地

■河南 李岩
■北京 胡子

编者按：从本期开始，我们将陆续介绍一些由读者推荐的好软件。分享好的软件无疑是一种快乐，感谢这些朋友，他们的热心，使更多的人能够分享这种快乐。在这里我们再次公布两位栏目负责人的邮箱，读者朋友有要推荐的软件可以与他们联系：胡子：newsoftspace@sina.com；李岩：xink@vip.sina.com。同时再过几个月，大家就可看到2003年的杂志了，那么你对新一年的《软件新天地》栏目有什么想法和建议呢？请及时与本栏目编辑联系。

现代化电子邮件——IncrediMail

□**类型**：电子邮件　□**版本**：Xe Build 828
□**大小**：5.67MB　□**授权**：共享软件
□**平台**：Win9X/Me/NT/2000
□**下载**：http://www.incredimail.com/english/download.html

从前看某些与电脑和网络相关的外国电影时，常感到很纳闷：为什么他们在收发电子邮件时，总伴着各种很酷的动画和音效呢？而且似乎无一例外都是这样，莫非老外人人都是电脑高手？咱心下自然不忿，想这难道是Windows自带的功能，只是自己还钻研得不够，可尽管将Outlook翻了个低朝天，仍一无所获。直到最近，IncrediMail到手，才终于体验了一把那些电影中“现代化”电邮的滋味。

可以说，IncrediMail确实把收发电子邮件变成了一件十分轻松有趣的事。让我们看看，在这项所有网虫天天必做，因而显得单调不堪的功课中，IncrediMail到底加入了哪些新鲜的调料：

邮差（Notifier）：每当收到新邮件时，邮差就会出现，提醒你及时收信。邮差或是彬彬有礼的侍者，或是乖巧伶俐的小狗，或是憨态可掬的鸭子，你可根据自己的喜好进行设置。该功能在关闭主窗口后仍然有效。

动画（Animation）：可以想象，如果在发出的邮件正文中加入一些生动活泼的小动画，一定会起到画龙点睛的作用，令邮件大为增色。

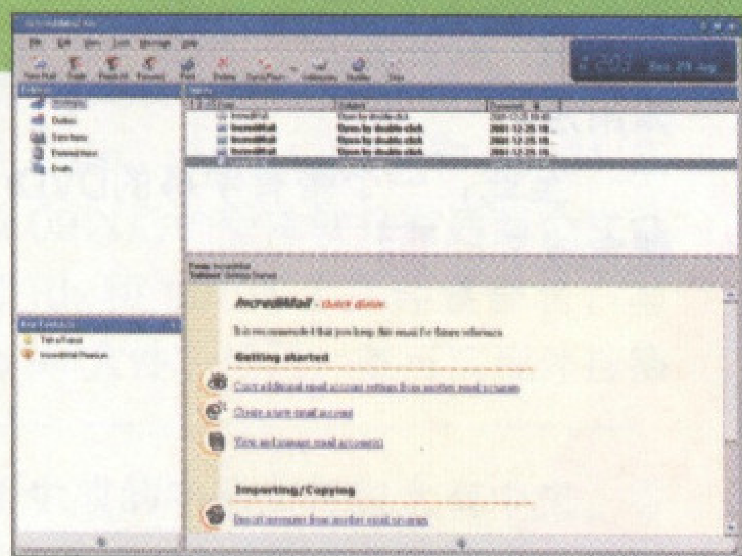
音效（Sounds）：软件提供了多种可在邮件正文中播放的音效，如果你仍觉不能尽兴，还可亲自出马，用软件内置的录音功能，录制一封语音邮件，发给远方的朋友。

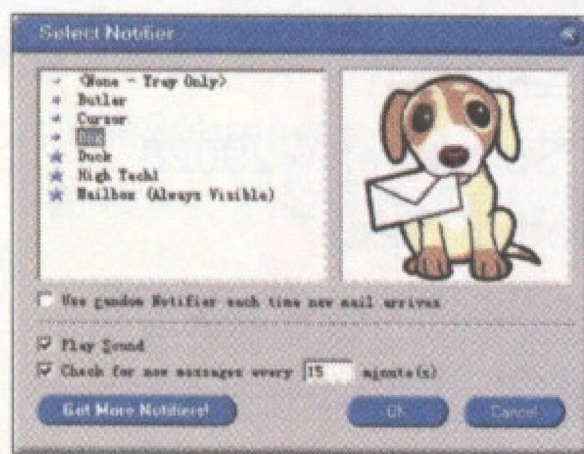
信纸（Letters）：软件中的信纸类似于Windows的桌面布景，通过某一主题的背景色、图案和字体，可以传达出发信人的独特个性。

eCards：就是制作好的电子贺卡啦，相信很多人都在网上接收过朋友这种方式的祝福。

该软件有趣的功能还有很多，比如个性十足的手写签名、丰富多彩的表情图标、收发邮件时变化万千的3D特效等。登录到IncrediMail主页，还有大量的邮差、动画、音效、信纸供用户免费下载。如果你觉得Outlook已经用得太久，不妨试试这个软件，相信会为你带来一种完全不同的、富有个性的感受！

（感谢耿宇伟读者推荐）

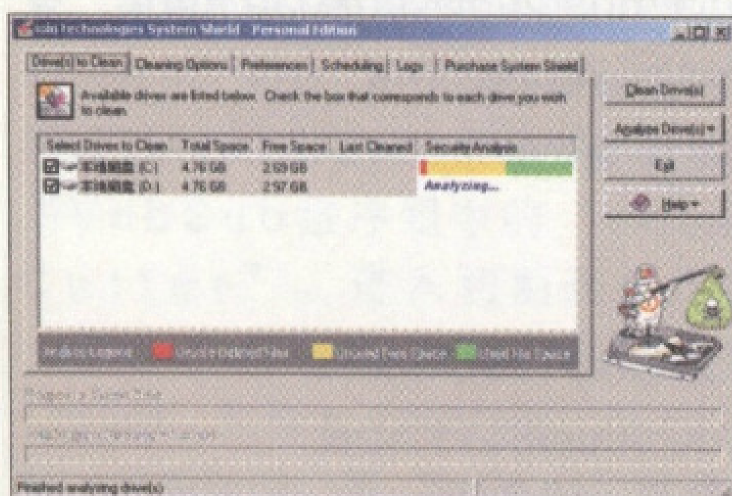

IncrediMail主界面



IncrediMail信使选择

系统安全盾——System Shield 2.0

□**类型**：系统安全　□**版本**：2.0
□**大小**：662kB　□**授权**：共享
□**平台**：Win9X/Me/NT/2000/XP
□**下载**：http://ftp.iolohost.com/systemshield.exe


System Shield主界面

你用什么来保障电脑的安全？装有可信赖的杀毒软件和防火墙，这就足够了么？就是最好的网络防火墙也不是100%有效的——当某人非法获得访问你的电脑的权限

后，还有什么保护可言？不管采用什么样的安全措施，你可能仍然处在危险中！

通常有数千种已删除文件可能包含危及隐私安全的个人信息。身份盗窃是伴随着Internet的普及浪潮出现的，再加上大多数人没有觉察到网络世界的危险性，没有正确保护自己的方法。当某些人盗窃了你的身份，他们事实上就是"你"了，可用你的信用卡任意消费甚至犯罪！

由著名的软件公司lolo开发的System Shield，能抵御未经授权的攻击，为电脑上的隐私或机密信息提供强大的保护。它使用得到美国国防部和其他军事机构认可的技术（技术含量够高吧），保证系统安全——不管攻击者采用多么先进的技术。它会自动搜索残留在系统里的"已删除"文件、文件夹和其他数据，清除所有的不安全信息，同时永久地抹去痕迹。使用起来也很方便：每次打开它就会自动对系统各分区进行分析扫描，几分钟后就会找出不安全的已删除文件，并显示为醒目的红色条，随后点击右边的第一个按钮Clean Drive(s)进行清除即可完成维护。如果你想手动扫描，可在"Preference"里把"Analyze drive(s) on startup"选项的勾去掉，然后点击操作界面的"Analyze Drive(s)"并选择分区进行分析扫描。另外它还有定期扫描功能，非常方便。笔者在使用该软件时，不由想起电影中，中央情报局特工销毁痕迹的片断，也许他们使用的正是这个软件吧，开玩笑了:-)。

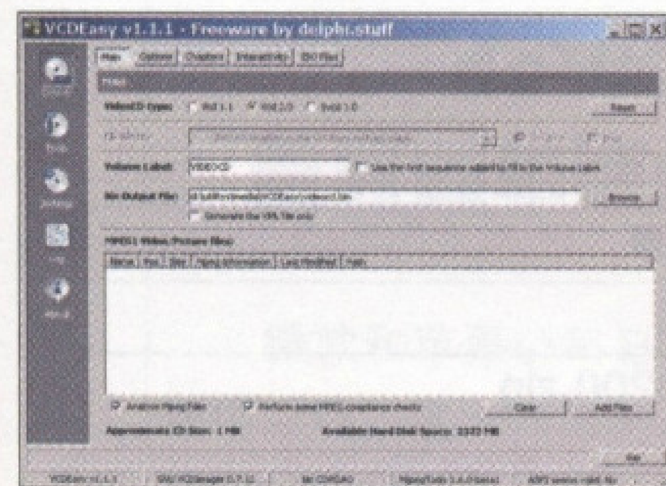
Real的反击——RealONE Player 2.0

□**类型**：媒体播放　□**版本**：2.0
□**大小**：7.96MB　□**授权**：免费
□**平台**：Win9X/Me/NT/2000/XP
□**下载**：http://gz.onlinedown.net/down/RealOnePlayerV2GOLD.exe


RealONE Player主界面

RealPlayer可谓无人不知、无人不晓。但RealONE Player的知名度就远不如RealPlayer了——要知道它可是Real公司策划的RealPlayer的接班者呢！去年的这个时候，Realplayer发布了9.0测试版本，也就是RealONE Player的雏形，可是反响平平，开发者干脆把一直沿用的RealPlayer名字改为RealONE Player，期望它能向微软的Windows Media Player发起强有力的挑战。随着微软正式面向公众发布新一代Windows Media Player 9的测试版，RealONE Player也不甘示弱，提前发布了最新的2.0正式版本。

RealONE 2.0采用了多画面播放功能，即当一个画面播放影像或音乐时，旁边的侧屏幕会提供相关信息；RealONE Player结合了RealPlayer和RealJukebox的功能，支持多种常见格式，包括wma、wmv和mov等；新增了DVD播放功能和刻录功能；增加了和Media Player 9一样的"Toolbar Mode"播放模式，以节省空间；此外还新添了"Theater Mode"，即全屏"剧院"播放模式。其启动速度也比以前快多了，真是可喜的变化！


VCDEasy主界面

VCD你也可制作——VCDEasy

□**类型**：视频制作　□**版本**：1.1.1
□**大小**：6.5MB　□**授权**：免费
□**平台**：Win9X/Me/NT/2000　□**制作**：delphi.stuff
□**下载**：http://www.vcdeasy.org/modules.php?name=_Downloads

VCDEasy是个很不错的VCD制作工具，虽然是免费的，但功能却相当完善。对于VCD刻录的初学者而言很容易上手，不需任何繁复的输入输出设置，只要通过视频采集卡或别的途径，得到符合MPEG1或MPEG2格式的视频文件，马上就可直接刻录，总之一切都很"Easy"。除最基本的VCD刻录外，VCDEasy还有一些更高级的功能。通过内置的"MPEG Still"技术，VCDEasy可将图片文件制作成时下最热门的图片VCD光盘，而且不同于传统的PhotoCD，图片VCD可在所有的家用影碟机中播放，是不是很酷呢？

（感谢潘晓读者推荐）

网络翻译小专家——Babylon

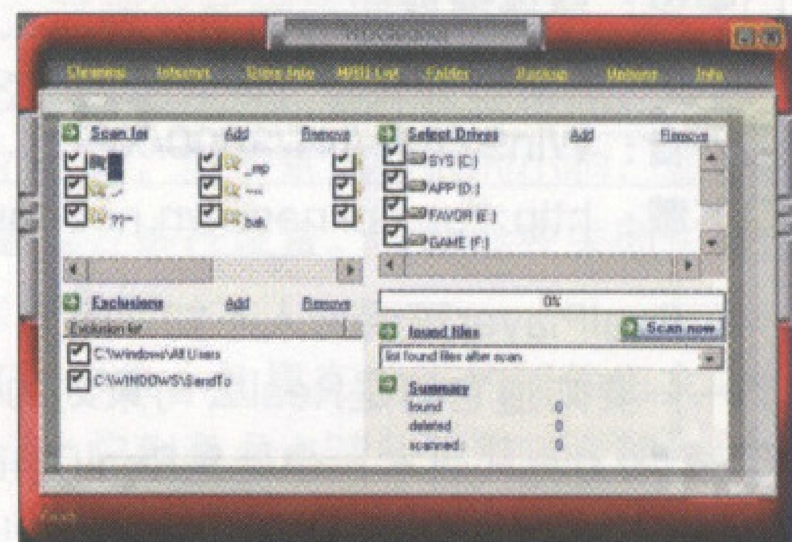

Babylon主界面

□类型：翻译软件　□版本：3.2 Build 58
□大小：3.67MB　□授权：试用
□平台：Win9X/Me/NT/2000/XP
□下载：http://www.babylon.com/files/babylon32_eng_chs.exe

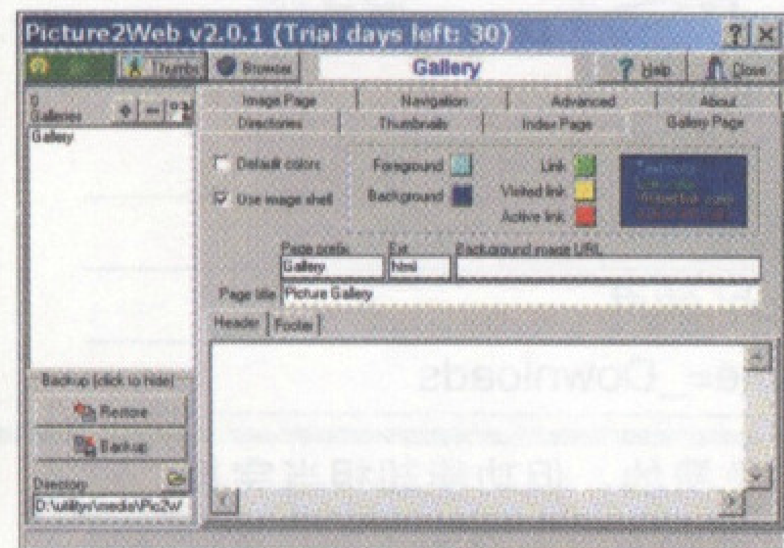
提起词典类翻译软件，我们一般都会想到国内著名的金山词霸。虽然它的功能强大，但体积未免大了些——金山词霸2002完全安装竟需要近400MB空间！另外，在互联网高速发展的今天，词霸的在线翻译功能略显差了些。这回给大家介绍一款在线词典翻译软件——Babylon，相信它小巧玲珑的身材和强悍的在线翻译功能会给你带来全新的感受。Babylon是一款非常优秀的在线词典翻译软件，支持的语言有：中文、西班牙文、日文、德文、法文、意大利文、葡萄牙文、荷兰文、希伯来文等，用户只要用鼠标右键点选任何英文字或词，就能找出字义、同义字以及进一步了解该字词的相关词语。安装文件比金山词霸要小得多（只有不到4MB），在网络连接情况良好的条件下查词速度极快、准确率高，并且还能在图片上查词——而这一功能是庞大的词霸所不具备的！推荐经常在网上查询资料的朋友使用。

磁盘清扫工——HDCleaner

□类型：系统工具　□版本：2.320
□大小：2MB　□授权：免费
□平台：Win9X/Me/NT/2000/XP
□下载：http://home.t-online.de/home/downloadfiles/HDCleaner.exe


HDCleaner主界面

Windows系统如同繁忙的工厂，在不断创造价值的同时也在以同样的速度生产垃圾。上网留下的Cookie、反安装程序没有删干净的文件以及各种各样的临时文件，都可归入垃圾文件之列。如果不及时清理，这些垃圾迟早会把你的硬盘空间蚕食殆尽。在这种情况下，HDCleaner很像一把大扫帚，随时可以用来对你的硬盘做个大扫除。HDCleaner的操作十分简单，只需选中想打扫的驱动器盘符和需要清除的文件类型即可；如果怕误删重要文件，可选择先做压缩备份的处理方式以防万一。HDCleaner执行清洁工作是十分认真的，除了删除各种临时文件，还会把一些个人记录一并处理掉，如最近打开文档的记录、浏览网页的记录等，甚至还包括Windows Media Player中的最近播放文件的记录，也可以看作是对个人隐私的低级保护吧。此外，对于Win2000/XP等使用NT内核的多用户操作系统，HDCleaner还可以设置为对某一群组的用户同时进行清除工作。


Picture2Web主界面

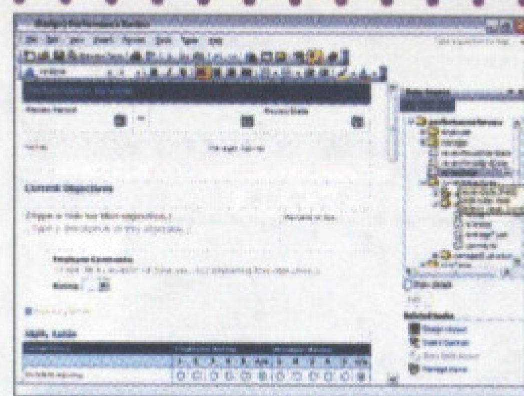
网络相册速成器——Picture2Web

□类型：网页制作　□版本：2.0.1
□大小：1.11MB　□授权：共享
□平台：Win9X/Me/NT/2000
□下载：http://virdi-software.com/pic2web/p2web200.zip

Picture2Web是一个很好的网络相册制作工具。所谓网络相册其实是一种网页设计方式，在几乎所有图片网站上都可以看到其应用，具体说就是先以缩略图页面作为索引，点击缩略图后可观看图片，还可以对图片进行上下翻页的浏览，让我们可以像翻相册一样快速检索和浏览图片。Picture2Web大大简化了网络相册的制作，只需鼠标轻点数下，就可将整个目录下的图片轻松制成网络相册，其他如网页中显示的文字、背景颜色和图片、缩略图索引的编排等，都可直观地进行设置。如果你有很多心爱的图片想放到网上与大家分享，这个软件务必一试！

业界动态

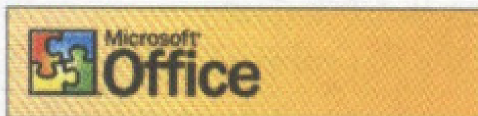
Office家族产品中新增成员XDocs



微软近日宣布Office家族产品中将新增一位成员XDocs。XDocs是一个能帮助企业用户方便地进行各种类型数据采集，并生成丰富动态表单的一款全新应用程序。由于XDocs支持XML工业标准，所以XDocs用户可将采集的数据信息在各企业间和商业进程中进行发布和交换，使数据信息方便地被重复利用。XDocs有着类似Word的界面，使已熟悉Office产品的用户更容易上手；而强大的数据采集功能可使其从销售报表、存货量更新、项目备忘录等分类中采集信息，用户不但能自定义采集模式、每个数据元素所含内容的结构和类型，而且还能使XDocs同已有的各种数据库进行集成，从而在企业间和XML Web服务间方便地重复利用数据信息。既然同属Office家族的成员，XDocs与其他Office程序之间的协作功能当然十分完善，可作为其他Office程序所生成数据之间的强大交换接口。

XDocs预计将于2003年年中与目前正处于开发阶段的下一代Office办公套装软件（目前开发代号为Office 11）同期发布。不过是将XDocs作为Office办公套装软件的一部分还是作为一个独立产品发布，目前微软还没有作决定。用户可访问XDocs的微软官方网站http://www.microsoft.com/office/xdocs/default.asp获取更多有关信息。

Office 11将进入Beta1测试阶段



微软下一代Office办公套装软件（目前开发代号为Office 11）已开发到Beta1版本阶段。Office 11的Beta1测试版本预计将于11月中旬前向部分测试用户发放，用于采集用户反馈和修正所发现的错误。Office 11其后还将会有Beta2和RC等测试版本，预计正式RTM版和零售版将于2003年年中发布，同期发布的还会有下一代Exchange服务器（目前开发代号为Titanium）。

微软和苹果公司联手促销Mac产品



微软和苹果公司日前宣布，它们从今年10月起将合作推出Mac电脑配Mac Office软件的优惠促销活动。这一消息使得有关微软不满Mac OS X销量，不打算再支持Mac平台的传闻不攻自破。苹果公司全球产品行销副总裁表示，这次促销是2002年圣诞购物旺季的重点活动之一，微软将与苹果共同推进所有相关工作。按照双方的计划，消费者在活动期间购买了Mac电脑后，就可以199美元的折扣价购得原价499美元的Mac Office。此前曾有报道称微软、苹果维持多年的合作协议在今年夏天期满后可能将终止，微软与苹果这次共同策划的促销行动，正是双方良好合作关系的最佳证明。



TRENDS



用Excel给“仙剑班”统计成绩

——Microsoft Excel 2000函数计算及多表互联

■湖南 西东

编者按：此文介绍的Excel表格统计功能可作为初学者的上手指南，其中讲述的多表联用功能也适合有一定操作经验的朋友进一步提高动手能力。同时虽然文中介绍的是成绩统计，事实上生活中类似需要统计的例子比比皆是，你可做更广泛的应用。

我们假设有这样一个学校，实行学分制和绩点制。所谓学分就是每门课根据学时长短设定的分值，而绩点则是根据每门课成绩所在范围给予的分值，总绩点当然是每门课绩点的总和了，但它同时又要体现出每门课学分的多少。我们将在下文详细说明计算方法。图1是该校一个班的期末考试成绩单（不会吧！仙剑班？），我们称其中已有的数据为基础数据，如今你被分配一个任务，就是完成图1空缺部分的数据，当然不可能让你简单的计算，而是要设计一个算法，只要基础数据一改动，你算出来的数立即也要自动更新。当然这是虚拟的场景，但如生活中真的碰上了类似的问题你如何来解决呢？不妨看一下本文的解决方案，并建议你在阅读过程中用Excel建一个相同数据的表，一边看一边做。

图1

图2

图3

图4

图5

图6

图7

图8

一、计算说明

1.单门课程绩点算法：每门课程总分100分，0～19分得0个绩点，20～39分得1个绩点，依此类推，100分得5个绩点

2.总绩点算法：（每门课程的绩点×该课程学分）之和

3.平均分和最高分的算法与生活中一样，没有特殊要求，平均分最后保留两位小数

4.所有原始数据和结果数据都放在表1（Sheet1）中

二、热身运动：计算单科平均分与最高分

我们以“哲学”课程为例进行说明。先来算最高分，用鼠标点选其“最高分”所在的单元格B9，然后同样用鼠标点击编辑栏上的“=”符号，Excel马上会弹出相应的公式选项板（图2），点击编辑栏上最左边的公式下拉列表找到“MAX”，右边的编辑框中立刻出现了“=MAX(B2:B8)”的字样（图3），这是一个函数表达式，我们来作一下解释：“MAX”是函数名，表示求最大值，夹在括号中的为该函数的参数，而这两个参数又是单元格的名称，它们代表对应单元格中的数值，中间“:”号表示将第一个格（B2）到第二个格（B8）的所有单元格数值都作为参数，其实这个表达式你也可改为“=MAX(B2,B3,B4,B5,B6,B7,B8)”，它与前面表达式的意义完全一样。我们发现Excel很聪明，已经选定了B9以上所有的数字单元格，但我们的目的只想要B3到B7，所以将编辑框中的表达式改为“=MAX(B3:B7)”，之后点“确定”，很快答案就出现在B9中，是100（图4）。

上述就是一个简单的求和公式应用过程，总结一下就是：“选定结果所在的单元格”→“点击等号进入公式选项板”→“选择公式”→“编辑表达式”。我们用同样的流程处理“哲学”科目的平均分：首先选中B8单元格，点击“=”号，在公式下拉栏中选择“AVERAGE”，编辑表达式为“=AVERAGE(B3:B7)”，然后“确定”即可得到B8结果是86.8。为保留至小数点后两位，需设定单元格格式：在B8单元格上点右键，选择“设置单元格格式”，在弹出的对话框中依次选择“数字”→“分类”→“数值”，并在右边设定小数位数为“2”（图5），确定后H3中的数值即变为86.80。此步中如果你的单元格中出现了“#”字样，一般来讲是由于单元格设得太窄，拉宽其长度即可解决问题。

下一步是要得到其余4门课程的最高分与与平均分，当然你可以按上法一个个计算，但这里也有一个偷懒的方法。你只须用鼠标选定B9（哲学课的平均分），并将鼠标轻移至此单元格的右下角，就能看到鼠标变成为一个黑色的小加号（图6）。此时按住鼠标左键水平向右拖动鼠标直至F8（即体育课程的平均分），放开左键以后你会发现剩下4门课程的的平均分全部被算出来了（图7）。实际上，只要一列中单元格的数值关系与上一列的完全一样，就可以用上法简化操作，Excel中的行也有相同性质，后

面我们会讲到这种性质源于“相对引用”。你也可对剩下4门课的“最高分”如法炮制，亦能得出满意的结果（图8）。

三、多表互联运用：求总绩点

由于绩点的运算相对较复杂，我们先要做一次单科绩点运算，接着是乘法，最后是加法。若是在没有计算机的时代，你会想到用什么演算呢？对了，用草稿纸，那Excel中有没有草稿纸呢？呵呵，你看Sheet2（表2）像不像呢？那好，我们就在Sheet2上打草稿好了。请大家跟我一步一步来操作。

1.建立表1与表2的关联

我们先学会如何将数据从Sheet1复制到Sheet2并让两者保持关联，这里我们要复制的数据是学分。点击左下角的“Sheet2”，选中A1单元格，并点击编辑栏上的“=”号（图9），此时用鼠标点击右下角的“Sheet1”进入表1的界面，并选择这里的B2单元格，可见编辑框中出现了“Sheet1!B2”的字样（图10），可见“!”在这里起的是连结表与表中数值的作用。确定后回到表2的界面，可以看到A1已经将表1中的B3数值复制过来（图11）。按照刚才所述的“拖动”法，以A1单元格为基准，横向拖动至后4格，这样我们就将表1中的B2到F2的内容全部复制过来（图12）。

2.计算单科绩点

我们在这里用这样的变通方法计算：（单科成绩/20）之后再取整。实现的方法是，选中表2中的A2单元格，点击等号，在编辑栏上的公式选择栏下拉菜单中选择“INT”（图13），这是一个取整的函数。点左下角的“Sheet1”进入表1界面，选择其中的B3并确定（如果看不到B3可以用鼠标移动其上的公式选项板），此时编辑框中出现“INT(Sheet1!B3)”的字样，我们将其改写为“INT(Sheet1!B3/20)”（图14）并回车确定，此时A2中出现了林月如在“哲学”课程中应得的绩点4。如上法向下拖动再向左拖动（图15），直到所有的等级积分都被算出。

3.计算单科绩点×学分

选中单元格A7，点“=”号，在编辑框中填入“A$1*A2”并确定（图16，此时你应当已经摸索到如何用鼠标点击单元格和自行输入结合的方法了吧，这样更快捷），这里“*”是表示乘法的意思，而“$”则是有别于刚才我们说的“相对引用”，它的出现表示我们对它后面的数字或字母（其实是行号和列号）采取绝对引用，例如这里是对“1”进行绝对引用。为什么要绝对引用，简单讲，相对引用可用来实现“拖动”的方便，而绝对引用则不会通过“拖动”把一个单元格的属性赋给被“拖动”入的单元格。如果不懂请继续向后看，如上相同操作，向下向左拖动，直到所有计算完毕（图17）。到这里大家应当能看出，由于纵向拖动时需要保持“A1”中的“1”一直不变，而横向拖动时却需要“A1”中的“A”随之变动，所以当初我们选择了“A$1”的书写方式。此步过后，从A7到E11的矩形区域就记载了各门课程绩点与学分之积。

4.加和

在这里我们准备直接将草稿（也就是表2）中的数据加和进入表1，你其实也可分两步实现，一步在表2中继续加和，下一步将表2数据复制入表1。点“Sheet1”进入表1界面，选定G3单元格，即林月如的总绩点。点“=”号，选择函数SUM（图18），点击Number1输入栏后的红色小箭头，公式选项板隐藏起来，你可以用鼠标直接选择范围。点“Sheet2”进入表2界面，拖动选择A7到E7（图19），你发现Excel已将所有的公式输入帮你搞定，这其实是上述各操作的简化操作（连最后一招都告诉你了）。回车后公式选项板重新出现，点其右下的“确定”就大功告成。对了，最后还有一次向下的拖动，你应该知道是怎么拖动吧？

最后的结果如图20所示，你的结果和我一样吗？同时你可以试着改一下原始数据，看结果会不会都跟着变？

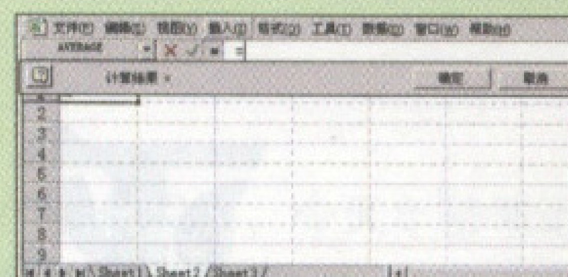


图9

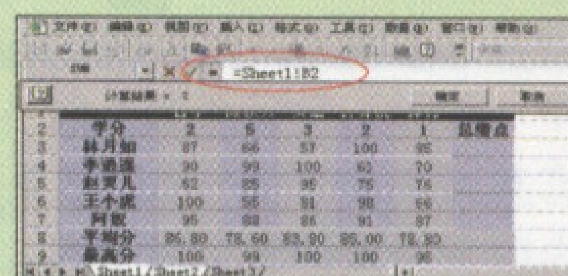


图10

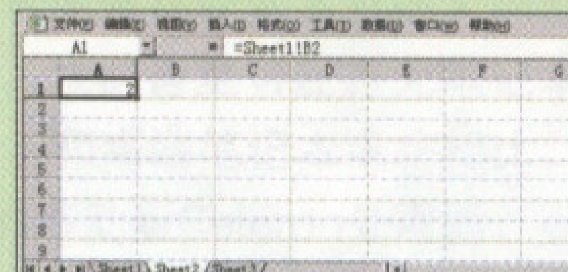


图11

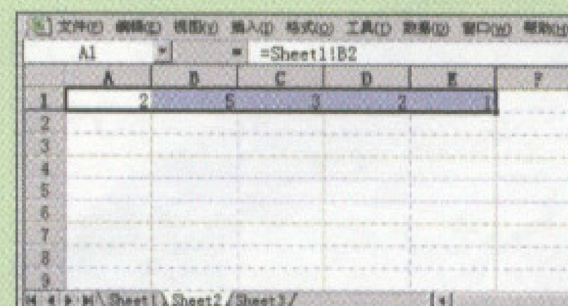


图12

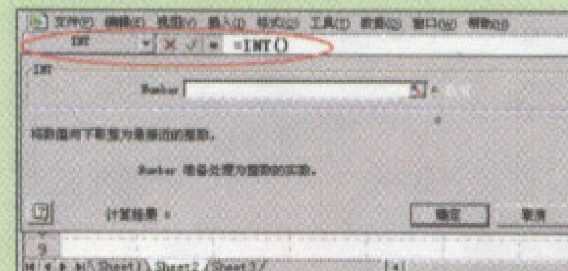


图13

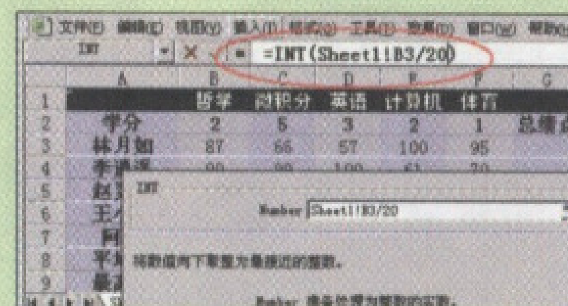


图14

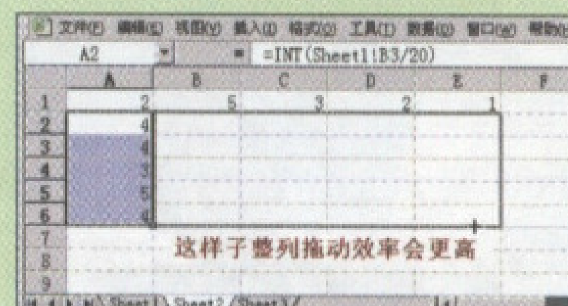


图15

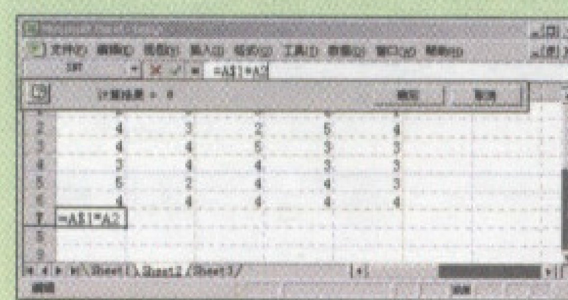


图16

图17

图18

图19

	A	B	C	D	E	F	G
1		哲学	微积分	英语	计算机	体育	
2	学分	2	5	3	2	1	总绩点
3	林月如	87	66	57	100	95	43
4	李逍遥	90	99	100	61	70	52
5	赵灵儿	62	85	95	75	76	47
6	王小虎	100	55	81	98	66	43
7	阿奴	95	88	86	91	87	52
8	平均分	86.80	78.60	83.80	85.00	78.80	47.40
9	最高分	100	99	100	100	95	52

图20

平民移动时代

——万元笔记本电脑横向评测

■专题策划：本刊编辑部
■执笔：别理我、iCat、魔之左手、答笛



导语

从个人的消费观念来说，我过去对“万元……”这类概念产品并没有什么好感，这种情绪来自于几年前的“万元”热浪，“低价低质”成了当时很多产品的代名词。转眼间，新世纪走过第2个年头，周末乘车路过繁华的中关村南大街，满眼都是IT产品的广告，以往高不可攀的东西现在似乎变得触手可及；笔记本电脑广告在眼前匆忙闪过，“P4”、“超轻”、“大屏幕”等字眼颇为吸引眼球。虽然对数年前的不愉快尚有余悸，但是有时也希望自己有个好用的“本本”。这时，我突然想起自己银行里还有那么点银子可以支配。

不管是在传统纸媒体还是网络媒体上，都可看到如火如荼的新一轮“万元笔记本”运动。和以往的“万元笔记本”相比，现在的产品无论是配置还是质量上都有了长足进步。万元笔记本的消费对象基本上都是经济不太宽裕的用户，他们选择产品时总是很小心地在品牌（质量）——价格——配置三者间权衡。

由于消费群相对较大，许多笔记本电脑厂商，特别是台系和内地厂商，都推出了相应型号，市场竞争相当激烈。面对如此众多的选择，消费者们在惊喜以外，更多的是迷茫：选择谁？选择什么配置？怎样选购……每个人都期待买到性能强劲的产品，但我们不能不考虑价格。诱人的配置和知名品牌之间，该做何选择同样令人头痛……这些问题存在于每个人头脑中，工作环境、用途、个人爱好等都会左右最后的决定，然而客观的数据和专业的指导依然是最重要的选购依据，这正是我们组织本次评测的原因。

这次我们征集了6款笔记本电脑和1款移动PC，共7款产品，后者作为一种“新生事物”参考，并不参加最后评奖。我们希望，这次横向评测能让大家对这个档次的产品有全面的印象和把握，并根据自己的需要选购满意的产品。

——别理我







本文导读



万元笔记本电脑

首先，让我们看看目前万元笔记本电脑的市场状况。一般情况下，我们认为8000元～12000元的笔记本电脑都属于万元级产品的范畴，由于上下波动幅度较大，又可以千元为单位细分等级。很显然，不同等级的产品在配置性能以及配件档次上都有较明显的差异。

中央处理器

万元左右的笔记本电脑，一般以移动赛扬为主力处理器，部分型号采用VIA C3或AMD移动Athlon XP，Athlon 4处理器由于本身接受度不高，很少露面。随着价位上升，我们还可以在10000～12000元档次的产品中看到移动PⅢ和高频P4 Celeron的身影。

主板和显卡

万元笔记本电脑基本采用All-in-One主板，集成显卡、声卡和Modem等等。和移动（铜矿）赛扬/PⅢ处理器相搭配的是Intel 830MG、SiS630芯片组，和P4级处理器相搭配的是VIA P4M266、SiS650芯片组等等。由于万元笔记本电脑很少用来玩大型的3D游戏，集成显卡基本能满足日常需求。各种芯片组中，Intel的产品在稳定性、性能上都有一定优势，这在我们后面的测试中也得到了证明。

内存

万元笔记本电脑多标配128MB内存，运行Windows 2000没有太大问题；如果需要安装Windows XP，我们建议再添置128MB或256MB内存。

液晶显示屏

LCD液晶屏的成本不菲，类型、屏幕大小是需要考虑的主要因素。3年前，很多笔记本电脑使用DSTN-LCD，延迟时间长、色彩表现力差，目前即使是最低端的产品也很难看到它的身影了，TFT-LCD（薄膜晶体管液晶）凭借优异的性能和成熟的工艺取而代之。笔记本电脑屏幕的主流尺寸为14.1″和13.3″，标准分辨率一般为1024×768（XGA）。在考察LCD时还应考虑可视角度、亮度对比度、色彩表现、延迟等各项指标。

电池和其它

笔记本电脑的最大特点是可短时间脱离市电运行，电池的好坏不仅决定独立运行时间，还对整机稳定、重量、体积等关键问题有着很大影响。目前普遍使用的是锂离子电池（Li-ion）和镍氢电池（Ni-MH）两种，前者记忆效应小、体积小、电容量大，而后者更加环保（因此在很多注重环保问题的国家被大力提倡）。随着生产工艺的提高，万元笔记本电池容量基本都在4000mAh（毫安小时）左右。此外，采用何种光盘驱动器也是区分高低档次的尺度，DVD-ROM一般出现在11000元以上档次产品的配置单里，而CD-ROM则是大众化的标准配置。

近两年来，笔记本电脑的价格走势一直呈现较为明显的下滑，这和重要配件的价格变动不无关系，同时也成为相应的市场、广告焦点。首当其冲的是处理器，今天年初笔记本经历了一次较大幅度的降价，究其原因主要受Intel PⅢ大点仓影响。随着Pentium 4全面占领市场，PⅢ价格跳水在所难免，市场上采用PⅢ、Celeron处理器的电脑（包括笔记本电脑）价格变化相当明显；除处理器价格下调外，中国加入WTO，关税降低也是重要原因之一。市场对上述客观因素的消化尚需要一段时间，因此笔记本电脑在短期内将保持一个比较低调的价格。

与主流台式机相比，笔记本电脑在配置上有很大的差距，但现在这个差距正在缩小，我们甚至可在万元笔记本的行列中找到P4处理器的身影。和高端笔记本电脑相比，万元笔记本一般使用物美价廉的移动版Celeron处理器，而倡导“移动P4”概念的多为国内品牌，从市场认同度来看，效果并不理想，可谓任重而道远。



今年另一个焦点是“移动PC”的出现，其倡导者非精英莫属。移动PC是介于台式机和笔记本的中间产品：用台式机处理器取代移动处理器、采用台式机内存，去掉电池供电模块……移动PC在某种程度上满足了移动办公要求，但不符合笔记本电脑的定义，这次横向评测中我们也把移动PC作为“特约嘉宾”，它并不参加最后的总评，只是为大家提供参考。

随着生产成本降低，一些国际著名品牌的笔记本电脑产品也开始向低价位靠拢，10000元～12000元已能买到其低端型号，例如卖得非常红火的东芝的Satellite 1000（赛扬1.06GHz/128MB/15GB/14.1"TFT/24XCD/56K/8M显存/光软互换）。迈入这一行列的还有著名的IBM ThinkPad R26562HC、价位稍高的ThinkPad R2656MC2，Dell Inspiron2600 C1060GT也是相当不错的选择。

国际品牌的大举进攻给国内品牌施加了很大压力，继续降价并非明智的选择。与其不停地在降低配置上作文章，不如在保持成本的同时，尽量提高产品质量，并利用本土优势，加强技术支持和服务。

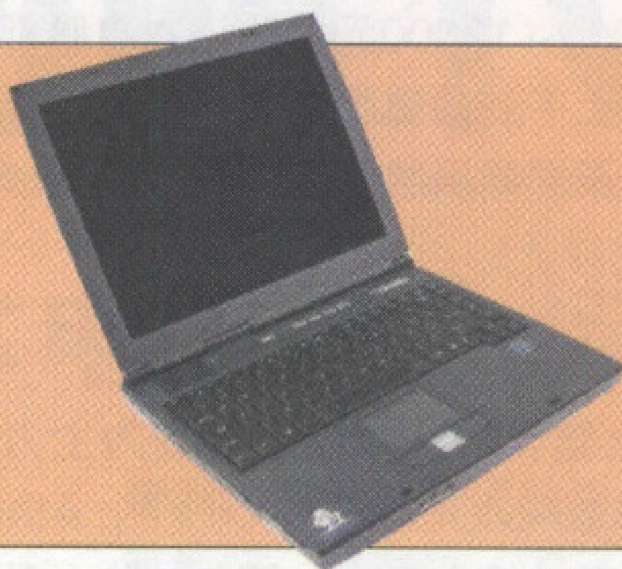
作为技术含量较高的产品，笔记本电脑的设计、做工和用料对工作的稳定性有很大影响，这也是为什么常常看到相似配置的产品价格相差不少：整体重量、外壳材料、电池类型、散热方式……这些重要指标的微小偏差可使价格相距千元以上。不过，我们欣喜地看到部分国内品牌已意识到这一点，将更多的精力投入研发，力求推出有内涵、品质优异的万元产品。

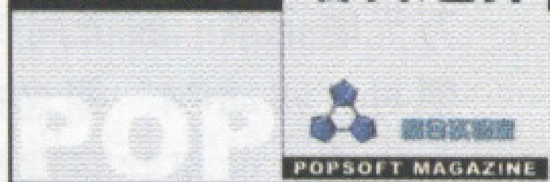


万元笔记本点评（以产品送测先后为序）

华硕L1300

厂商名称：华硕电脑（ASUS）
产品型号：L1300
重量（实测）：2.59kg
价格（人民币）：9999元
电话：010-65545477
网址：http://www.asus.com.cn





华硕送测的这款L1300配备移动版Celeron 1.13GHz的CPU、128MB PC133 SDRAM、20GB硬盘、24×CD-ROM及13.3″的TFT液晶屏。它没有配软驱，但赠送了容量为32MB的闪盘，在笔者看来，后者其实更实用，当然，如果你还是对软驱“恋恋不舍”也可选配USB接口的外置软驱，不过就要额外付费了。除闪盘外，华硕还附送了USB延长线、S-Video转接线和电话线，还有详尽的简体中文说明书及一份连接外部显示器的说明。

这款笔记本的外形设计比较朴实，线条较简单，但黑、灰色的搭配合理，看上去也很舒服。不过外壳是塑制的，灰色部分涂以金属漆的效果，虽然很漂亮，但漆容易磨损脱落，所以使用时必须注意保护。

它的散热系统设计得很好，风扇就在CPU附近，且“四面透风”，可使气体充分流动，增强散热效果。实际工作中，笔记本的温度也很低，不过底部的通风孔位置不是很理想，在膝上使用时容易被堵塞。

虽然L1300只是一款万元产品，不过它配备的i830MG芯片组及内置显卡的性能还是很令人满意的，Quake Ⅲ的效果基本上可以接受，应付起2D游戏及视频回放来更是得心应手；其音频效果虽无法和台式机媲美，但在同类产品中也算是相当不错了，足以让你在工作之余娱乐一番。它的LCD显示效果不错，但可视角度不是很大。

它的操控性良好，一共设置了4个快捷键，除了调用Outlook和IE的按键外，还有两个自定义按钮。不过触摸板虽很容易掌握，但用久了就会发现它不是很容易做长距离移动，且移动过程中很容易误触，造成双击或单击操作，条件允许最好还是接个鼠标来用。

L1300是本次参测产品中最轻薄的产品，主机实际重量还不到2.6kg，但在功能上可并没有缩水。它只是摒弃了一些现在已几乎用不到的接口类型，而且仍然是这次测试中接口最全的笔记本之一。另外，它还在笔记本背面提供了“Reset”插孔，很多台式机用户对没有复位键的笔记本都很不习惯，华硕的这个设计无疑能带来不少方便。

这款笔记本的升级非常方便，在背面通过螺丝或卡榫可方便地替换CPU、硬盘和电池，还可添加内存，比较熟悉笔记本的用户甚至能自己完成这些升级工作。这款笔记本采用的4000mAh锂电池，给我们留下了非常深刻的印象，在实际测试中其电池寿命高达4小时27分钟，这个成绩非常不错。

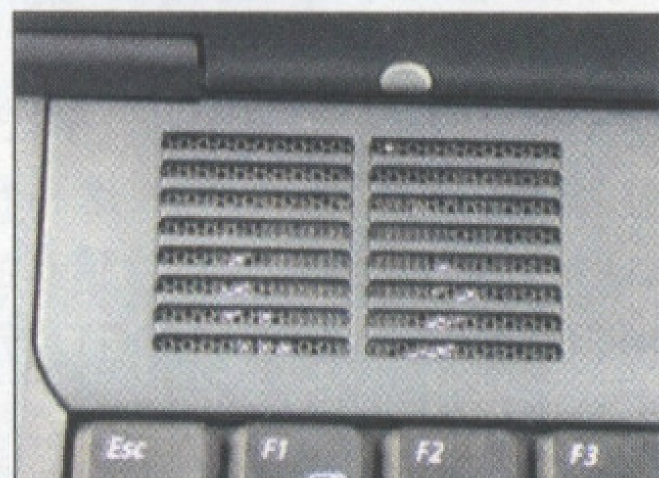
L1300的稳定性也很好，在“不近人情”的测试过程中，只有个别程序出现过无响应，不过很快就自行恢复了，最终顺利完成所有的操作。

这款产品给我们留下了深刻印象，配置、设计、扩展性和性能都令人满意，只是与配置略高一些的Acer TravelMate 225FX笔记本相比，价格要稍贵一点，适合很重视电池寿命和产品移动性的用户使用。



附赠的闪盘，造型很独特

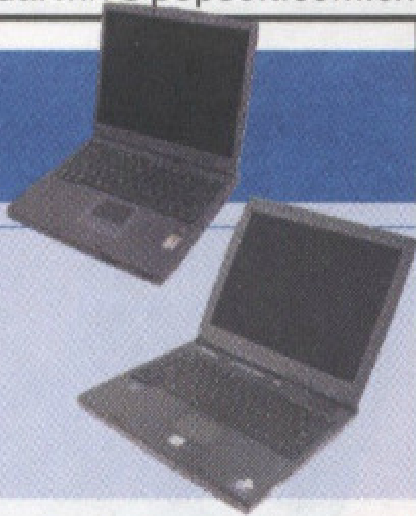




键盘左上方的排风扇


机身背面的“名片夹”，这个设计很有意思

编辑选择奖：Acer Travel Mate 225FX 和 华硕 L1300



由于万元机的产品定位限制，在控制成本方面，各个笔记本厂商可谓“八仙过海，各显神通”。不过哪里应该省，哪里不能省，省多省少，都是很值得推敲的。但无论怎样，厂商永远的立足点都应该是用户，对于万元笔记本来说，应当能以合适的价位提供适当的产品和够用的功能。

我们认为，Acer在万元笔记本的设计上找到了很好的平衡点，这次**Travel Mate 225FX**的总分虽屈居第二，但和第一名（华硕的L1300）的差距很小，而且比L1300的配置要高，还便宜了1000元。Acer优良的售后服务与技术支持也给我们留下了深刻印象，作为一款颇具性价比的产品，Travel Mate 225FX获得我们的编辑选择奖是理所当然的。

华硕L1300虽在价格和配置上不是最佳，但却以最好的便携性、完备的接口和最长的电池寿命获得了总分第一的好成绩，非常适合注重移动性的用户，因此成为我们的另一选择。

除上述两款编辑选择奖产品外，在评测中“姗姗来迟”的京东方T401C也是一款值得关注的产品。它的配置是本次送测的万元笔记本电脑中最高的，并获得了本次测试的性能总分第一名，不过产品的综合素质还有待提高。尽管我们没有选择它，



但对于非常重视笔记本性能的用户来说，这款不到万元的产品还是值得考虑的。

产品性能测试结果一览表

项目/产品				华硕	方正	紫光	Acer	同方	京东方	精英
				L1300	E2500C	AL22-0M	Travel Mate 225FX	4100C	T401C	i-Buddie A900-I
磁盘性能		Win Bench 99 v2.0	Business	6150	3660	3150	6500	4300	5960	3950
			High--end	14 000	5210	10 200	13 400	10 100	13600	9440
整体性能		Win stone	CC Winstone 2002	15.1	12.5	12.5	15.8	13.7	16.6	12.7
			Business Winstone 2001	32.6	25.9	25.2	32.8	24.2	31.0	26.3
图形子系统性能	2D部分	WinBench 99 v2.0	Business	137	144	133	139	198	275	140
			High--end	660	625	544	742	473	645	580
		Video 2000	Performance	675	635	444	670	771	884	561
	3D部分	3DMark2000	1024X768/16-Bit	1636	1148	1140	1634	1568	2844	1132
		Quake Ⅲ 1.30	800X600/HQ	39.9	15.7	13.3	39.6	27.1	39.5	15.2
电池时间		BatteryMark 4.01		4:27	0:59	2:35	3:33	2:26	2:37	N/A

注：精英的A900-I便携式PC没有配备电池。

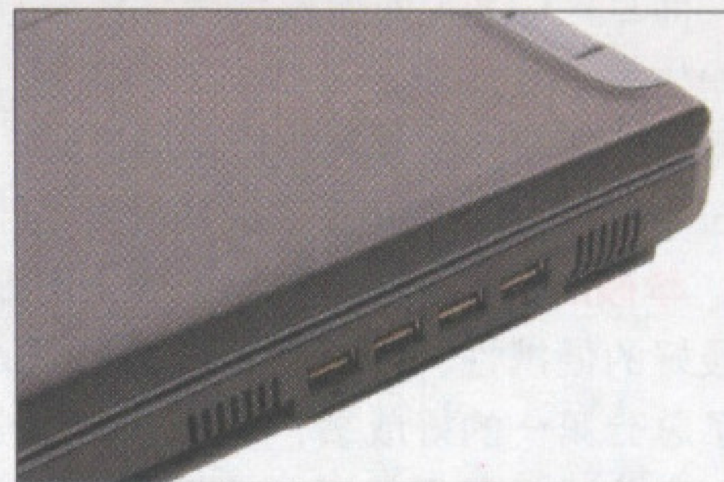
产品得分总表

项目/型号			华硕	方正	紫光	Acer	同方	京东方	精英
			L1300	E2500C	AL220M	Travel Mate 220	4100C	T401C	i-Buddie A900 I
配置与性能	配置		1.8	1.6	1.9	2	2	1.9	1.9
	基准性能测试	整体性能	2.9	2.3	2.3	2.9	2.3	2.9	2.3
		图形子系统性能	1.6	1.18	1.41	1.65	1.42	1.99	1.1
		磁盘子系统性能	1	0.44	0.66	0.99	0.71	0.97	0.66
	稳定性测试		1.8	2	2	1.9	2	2	2
	合计（权重：1.5）		13.65	11.28	12.41	14.16	12.65	14.64	11.94
易用性及扩展性	重量和体积		2	1.71	1.55	1.68	1.82	1.88	1.74
	产品操控性		1	1	1	1	1	1	1
	内部结构		0.5	0.4	0.4	0.5	0.5	0.5	0.5
	散热系统		1	0.9	1	1	0.9	1	1
	接口类型、数量、布局		1	0.6	1	0.7	0.8	0.7	0.9
	电池寿命		2	0.44	1.1	1.6	1.1	1.1	0
	液晶屏显示效果		1.5	1.4	1.5	1.5	1.5	1.4	1.4
	随机文档及驱动盘		0.4	0.4	0.4	0.4	0.5	0.4	0.4
	其它		0.5	0.4	0.4	0.4	0.4	0.5	0.4
	合计（权重：1.75）		17.33	12.69	14.61	15.37	14.91	14.84	12.85
外观及制作工艺（权重：0.25）			2.05	1.80	1.88	1.93	1.70	1.95	1.58
附赠软、硬件（权重：0.5）			0.25	0.15	0.20	0.15	0.15	0.20	0.15
技术支持与售后服务（权重：1.0）			8.40	8.30	8.10	9.80	5.00	8.80	8.80
总分			41.68	34.22	37.19	41.40	34.41	40.43	35.30



精英i-Buddie A900 Ⅰ

厂商名称：精英电脑（ECS）/北京讯怡（SPEEDY）
产品型号：i-Buddie A900 Ⅰ
重量（实测）：2.75kg
价格（人民币）：6999元
电话：010-82628866
网址：http://www.ecs.com.cn、http://www.speedy.com.cn


4个USB接口

台式机与笔记本电脑的界线因i-Buddie而模糊，如果把台式机和笔记本比作移动PC的父母，它和母亲更相似些。这款机型的配置在该系列中属于低端水平，Celeron-T 1.1GHz、128MB PC133内存、SiS 630ST芯片组、集成SiS300显卡（301子卡）和AC'97声卡、IBM Travelstar 10GB 4200r/m硬盘、14.1" TFT LCD（XGA），内置24×CD-ROM、56k Modem及Realtec RTL8100网卡，提供红外线/4×USB扩展接口及防盗锁。

i-Buddie A900 Ⅰ有多种颜色的塑料外壳可供选择，彩色外壳非常适合时尚男女；送测机型主色为灰白，较为庄重。其机身尺寸为320mm×265mm×39mm，重约2.75kg，厚度略高于其它笔记本电脑，这应该和使用台式机处理器有一定关系。该机机身强度一般，采用触摸板作为定位设备，移动范围大，精度一般，键盘手感尚可，如果有特殊要求可通过USB口外接操控设备。缺省状态下，它的液晶屏亮度较低，但可手动调节，可视范围一般。

i-Buddie A900 Ⅰ集成了大多数我们需要的周边设备，USB接口4个，并有标准的串口、并口、S-Video和VGA输出、红外线接收器等，美中不足的是没有提供IEEE 1394接口。精英在该机型上留出了足够的扩展空间，我们可方便地对硬盘和内存进行升级。和其它笔记本电脑不同，它使用台式机内存条，升级费用更低。由于没有电池，该机必须和市电接驳才能工作；有趣的是，精英为该机型设计了一款专用的外置电池，大小相当于2个烟盒，可提供1小时电力。

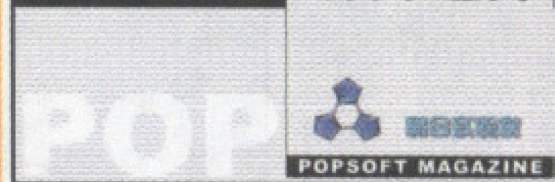
精英i-Buddie A900 Ⅰ的附件相对简单，没有提供电脑包。为控制成本，随机只提供了Linux操作系统，虽显得有些简陋，但也符合性价比的要求。遗憾的是，它没有提供Windows相关驱动，这会给用户带来一些麻烦。

这款移动PC在性能测试中表现一般，各项成绩比较靠后，不过应付一般的办公和上网应用还是没有问题的。它只是作为一种参考产品向读者介绍，并不参加最后的横向评测。精英这款产品的价格是这次送测产品中最低的，虽不属于笔记本电脑，但在应用中却扮演着相似的角色。对于普通商业机构来说，为员工配置一台移动PC，不失为一种较好的选择，既能避免频繁的设备维护，又能提高工作效率，而且成本也不高。

Acer TravelMate 225FX



厂商名称：北京宏碁讯息有限公司（Acer）
产品型号：TravelMate 225FX
重量（实测）：2.97kg
价格（人民币）：8900元
电话：010-68472233-165
网址：http://www.acer.com.cn

大众软件 编辑选择


宏碁（Acer）本次送测的笔记本电脑是TravelMate 225FX，属于TravelMate 220系列。它采用1.33GHz的移动型赛扬处理器，Intel 830MG芯片组，配备128MB PC133 SDRAM，20GB硬盘，14.1″ TFT液晶显示屏，内置24×CD-ROM，其配置在这次测试的机型中处于中上等水平。

TravelMate 225FX的外形设计沿用了Acer笔记本电脑的一贯风格，采用银灰色上盖和黑色的

机体。该机为全内置型，重量达2.78kg，且外部尺寸为310mm×261mm×38.8mm，随身携行的话会感到颇有些份量。其键盘手感不错，上方提供了4个快捷键，其中2个可自定义功能；触摸板较敏感，在使用中较易出现误操作。将其翻过来便可看到它的光驱和电池都可直接拔下来，且硬盘、内存、网卡也都可很方便地进行拆装和升级。音量控制旋钮和一些开关位于侧面，触及起来不是很方便，而在高端产品中才提供的红外端口等功能则仅有“预留端口”。

这款笔记本的主要散热部位是主机的后部，散热风扇向下、向后排气，长时间使用后这部分会变得较热，键盘和显示屏下部也会因此明显升温，不过还是在可接受的范围内。在机身侧面除软驱和光驱外，还有串口、并口各1个，2个USB口及PS/2、外接VGA端口。

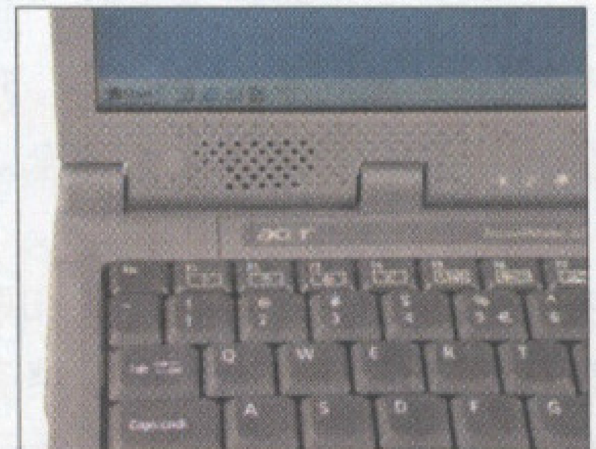
随机配备的是14.8V、4000mAh的锂离子电池，正常使用的供电时间大约3小时30分钟（实测结果）。14.1”的液晶屏亮度不是很高，色彩表现一般，不过其对比度相当不错，文字显示很清晰，显示角度为120度左右，对于一般应用不在话下。

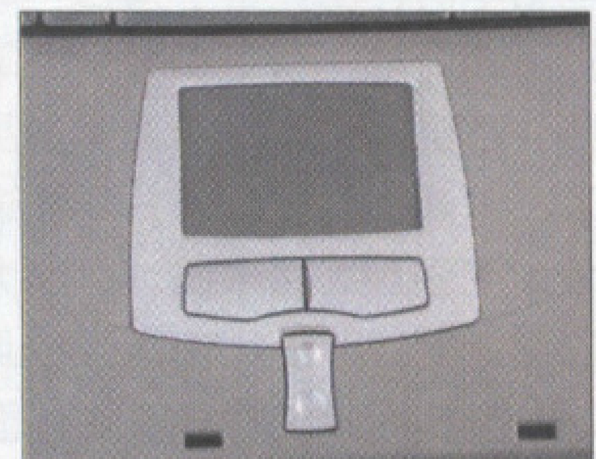
TravelMate 225FX非常顺利地通过了稳定性测试，只是在高负荷的多任务环境下，切换程序时反应有点延迟。作为一款全内置的笔记本电脑，这款产品比较适合办公应用，在多媒体应用和游戏性能方面就不尽人意了，特别是3D性能方面，虽然这些一直是笔记本电脑相对于台式机的弱项，但是很多人还是希望在旅途中能调剂一下。

它的随机操作系统为PC-DOS 2000，用户需要自行购置Windows操作系统。在包含3种语言的使用说明书中，详细介绍了这款电脑的安装和使用方法。

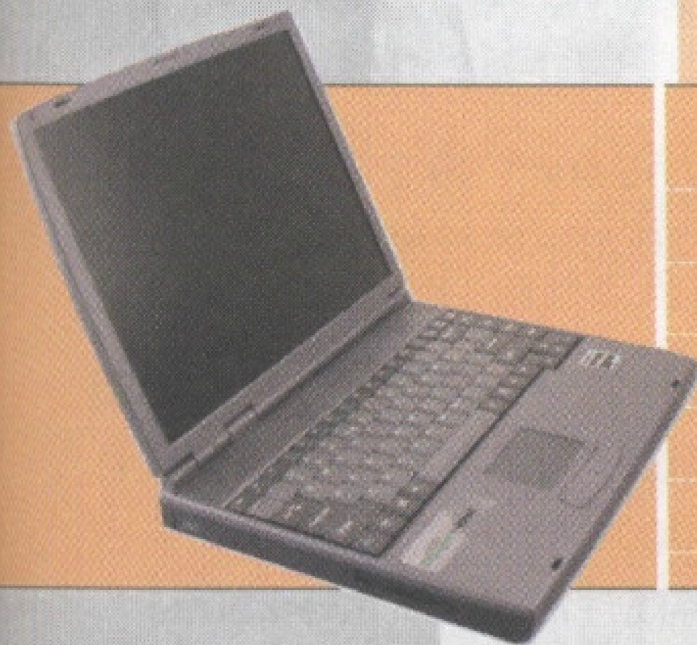
总之，Acer TravelMate 225FX主要面向移动办公用户，且由于配置较高，在办公软件的应用方面甚至具有替代台式机的能力。


优雅的造型


键盘一角和显示屏下方的喇叭


触摸板和按键

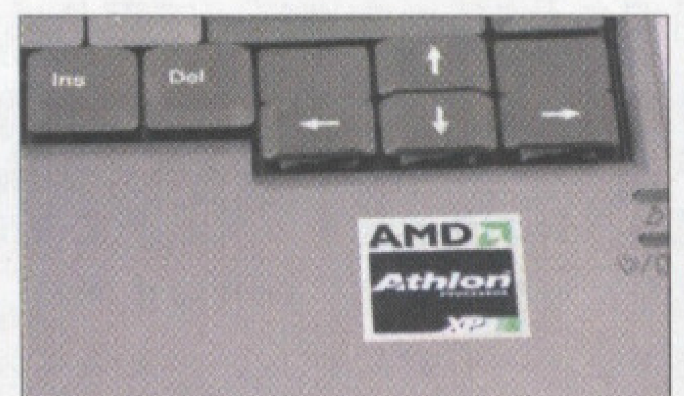
清华紫光AL220M



厂商名称：清华紫光（thunis）
产品型号：AL220M
重量（实测）：3.34kg
价格（人民币）：8599元
电话：010-82672688
网址：http://www.thunis.com

紫光送测的这款AL220M，是国内首款万元以下，采用移动版Athlon XP处理器的笔记本产品。紫光希望通过这款产品进一步细分市场。该机型配备Mobile Athlon XP 1400+（实际频率为1.2GHz），0.13微米铜工艺技术制造（早期Athlon 4移动处理器使用0.18微米工艺），外频为200MHz，拥有PowerNow！节能技术；使用VIA KM133芯片组，集成ProSavage显卡、AC'97声卡、56k Modem、VIA 10/100M网卡以及IR红外端口；128MB PC133内存、IBM Travelstar 15GB 4200r/m硬盘、14.1" TFT LCD（XGA）、内置软驱及24×CD－ROM；提供1个IEEE 1394/2个USB、1个PS2、2个PCMICA扩展接口、1个VGA、1个S-Video输出以及防盗锁。

紫光AL220M的机身为银灰色，塑料强度较大。由于AMD处理器发热量相对较大，需要较大的散热空间，故机身较厚（45mm），重量达3.34kg，是参测产品中最重的。该机的扩展接口较全面，常见的供鼠标/键盘使用的PS2口、IEEE 1394、PCMICA扩展口都有提供。



笔记本上的AthlonXP标志


AL220M的散热系统



笔记本电脑的评测

本次测试我们邀请的笔记本电脑厂商有：东芝、惠普、联想、方正、IBM、DELL、Acer、华硕、京东方、精英（便携式PC）、清华紫光、清华同方共12家。我们要求每个厂商送测一台价格在10000元左右的笔记本电脑，且送测产品配置与市场上零售产品相同，包装、附件（包括软硬件、使用手册、质保卡等）齐全。产品征集期为2002年9月10日至9月30日。

在这些被邀厂商中，惠普和联想认为本次评测的定位和自己目前的市场策略有一定差别，表示不便参加本次评测；DELL表示手头暂时没有万元笔记本的样品，由于其独特的直销方式，抽调样机比较麻烦；东芝虽表示愿意参加评测，但由于缺少样机，最后没能送来产品。其余厂商均接受了评测邀请，并表示将尽快送来参测样品。

考虑到国庆即将来临，厂商方面的工作人员即将放假，时间方面比较紧张，且有些厂商表示不希望在节日期间把样机放在外面，因此我们把产品征集期延长到了国庆节以后。在这段时间内，华硕和精英的产品最先到达评测室，接着Acer、清华紫光、清华同方和方正都陆续送来了样机。IBM开始接受了邀请，但在后来却由于一些调货方面的原因没能送来样机，希望在以后的评测中能够见到它的身影。在评测后期，我们又收到了京东方的一款产品。这样，最后我们的测试样品达到了7款（包括便携式PC）。

对于一台笔记本电脑来说，我们最关心的是它的基本配置和性能，然后就是外观及制造工艺、易用性及扩展性、附加功能和软件、技术支持和售后服务，此外价格也是不容忽视的。评分依照基本配置和性能、外观及制造工艺、易用性及扩展性、附加功能和软件、以及技术支持与售后服务共5项内容进行，下面分项说明：

注1：每项得分最低为零分，不倒扣分，下同。

注2：如果在测试中发现某款产品存在比较严重的问题（如工作不稳定、功能严重缺陷等），则应首先与厂商取得联系，争取解决问题，时间允许的话应当更换一台新的样品。如果来不及更换样品，或新样品仍存在该缺陷，且对于产品得分有较大影响，则将其剔出评比范围，并在产品描述文章中作出说明。

一、配置和性能（分值：10分；权重：1.5）

1.配置，满分为2分。

本项目考察与性能测试关系不大的项目，包括笔记本电脑的显示屏大小、硬盘容量、光驱/软驱、Modem/网卡配置情况等。以本次送测样机中的最高配置为满分，其余配置与之比较，酌情扣减，整体标准保持一致。假设最高配置为14.1″TFT显示屏、20GB硬盘、光驱/软驱全内置（或光软互换、或随机提供外置驱动器），并集成了Modem、网卡……那么如果另一台样机只配置了10GB硬盘，或显示屏小于14.1″，或只配备光驱，或没有Modem/网卡等，就分别扣除相应分数。

需要注意的是，虽然产品可通过增加成本、体积、机身重量等方式提高配置，但同时也会影响后面易用性项目的测试成绩。

2.性能测试，满分为8分。

尽管对于大多数笔记本电脑用户来说，性能并不意味着全部，但良好的性能是提供舒适使用感受的前提，因此这里我们给出了较高的评分比重。为避免AC'97声卡对系统性能的影响，运行性能测试时屏蔽所有送测样机的声卡。

本项目包括性能基准测试和稳定性测试两部分。虽然Windows XP已逐渐普及，但考虑到万元笔记本普遍只配置了128MB内存，且笔记本硬盘转速较慢，因此我们采用对系统要求相对较低的Windows 2000英文专业版作为测试平台。各部件驱动程序采用厂商网站上提供的最新版，如果没有则使用随机驱动盘中提供的版本。测试时，将屏幕分辨率设置为1024×768/32位色，每次测试前都对硬盘进行碎片整理，并重新启动系统；每个测试子项都运行3次，取平均成绩：

（1）性能基准测试（共6分）：

评分时取每个项目的最好成绩为该项的满分，其它结果和最好成绩取比值后，乘以该项满分分值即为得分。

A.磁盘子系统性能（1分）：测试软件为ZD WinBench 99 2.0，运行其中的商业/高端磁盘性能测试。

B.图形子系统性能（2分）

其中，2D性能（1分），包括ZD WinBench 99 2.0中的商业/高端图形性能测试（0.5分）、VideoMark2000中的视频回放性能测试（0.5分）。

3D性能（1分）：近年来，笔记本电脑的图形子系统有3D化的趋势，因此产品在3D图形显示方面的表现也被纳入到我们的评分项目中。我们采用Quake Ⅲ 1.30h和3DMark2000进行测试，两项得分各占0.5分。Quake Ⅲ 反映了系统的OpenGL游戏性能，而3DMark2000 测试的是Direct3D性能。Quake Ⅲ 测试High Quality，800×600；3DMark2000运行1024×768/16位色。

C.系统整体性能（3分）：测试软件为ZD Content Creation Winstone 2002 1.0和Business Winstone 2001 1.0.1。本项目反映了多任务情况下系统的综合性能。

（2）稳定性测试（共2分）：

A.在系统里安装Office 2000、WinZip 8.1、超级解霸2002、金山毒霸2002和Norton套件2002，然后同时打开上述程序和资源监视器，不断打开IE，直到系统资源降低到10%左右，同时运行Super π执行419万位运算。这时，在程序中间交替切换，观察系统是否有程序不响应和不稳定的情况。最后，在用Norton AntiVirus 2002（NAV2002）查病毒的同时，用WinZip压缩一个300MB以上的大文件夹，完成之后退出，看是否可正常关闭所有程序和操作系统。

B.关闭笔记本电脑的电源管理设置，运行完WinBench 99 2.0测

试以后，继续循环运行3DMark2000 1个小时以上。

稳定性测试的评分原则：

A.在安装软件或运行正常测试时，有偶然死机情况的，减0.25分，有规律性死机情况的减0.5分。出现严重的不稳定问题时中止测试，在试图排除问题无效后，按“注2”的方式解决问题。

B.在上面“B项”的长时间运行中，如果发生死机，扣除0.3分。

C.在上述测试中，发现程序没有响应的情况减0.2，NAV2002查病毒无法完成减0.2，WinZip压缩无法完成减0.2，无法正常关闭所有程序减0.2，发生死机减0.3分，以0分为底线。

二、外观及制造工艺（10分，权重：0.25）

购买笔记本电脑的用户，都不可能不考虑其外观造型和色彩。产品外壳的材料、制造工艺与其“质感”和“手感”有很大联系。这部分主要从机器外观是否美观，造型是否精巧，做工是否精细等方面来评估。由于本项目的评定中主观因素较多，因此由4名评测工程师、1名硬件栏目编辑以及1名美术编辑分别打分，最后取平均值。

三、易用性及扩展性（10分，权重：1.75）

一台好的笔记本电脑不仅仅应该拥有良好的配置和性能，还应该在易用性方面下功夫，为用户提供方便、舒适的使用感受，提高工作效率。这部分考察各笔记本电脑厂商从用户的角度出发，在人性化设计和扩展性方面所作的努力。

1.重量和体积，2分

显然，对于笔记本电脑这种需要经常移动的设备来说，每增加哪怕100g的重量或0.5cm的厚度，都有可能对用户造成一定的负担。

2.产品操控性，1分

我们主要考察键盘手感如何，布局是否合理，各种常用键和快捷键是否符合用户习惯；指点杆/触控板手感是否舒适，使用是否方便（如果同时配备指点杆/触控板可酌情加分）。

3.内部结构，0.5分

考察笔记本电脑进行是采用模块化还是全内置设计，各模块拆卸、更换硬盘、增加内存等是否方便；内部材料、制造工艺和结构强度；各部件的位置分配是否合理。

4.散热系统，1分

主要考察散热设计方案（譬如通过散热片、散热板、风扇、热导管或组合方式）的合理性。好的散热系统应能在保证产品正常工作的前提下，对风扇、散热孔的布局进行优化设计，能及时将内部热量排出；出风口位置要合理，最好不要直接吹到使用者的操作部位。

5.驱动器及扩展接口类型、数量、布局，1分

这部分主要考察样机的扩展接口数量类型和数目，除基本的输入/输出接口（并口、串口、VGA输出、音频输入/输出等）外，还包括常用的USB接口、红外端口、PCMCIA插槽、RJ-45网卡/Modem接口，以及扩展坞、TV-OUT/S-Video输出等，它们的数量、布局以及与驱动器的相对位置都是我们关注的对象。良好的设计布局，应能在同时使用多个外接设备时，保证各种连接线不会互相干扰。

6.电池寿命，2分

首先，关闭BIOS和操作系统中的电源管理、电池电量过低报警选项、屏幕保护等，并把支持类似Speed-Step功能的CPU都强制运行在最高频率，以保证测试时将电池电量全部消耗。然后运行ZD BatteryMark 4.0.1，考察随机配备电池的最大供电时间。

7.液晶屏显示效果，1.5分

考察液晶屏的亮度、对比度、色彩和可视角度。

8.随机文档和驱动盘，0.5分

考察驱动盘恢复盘和系统安装盘的完善情况，以及随机文档的编写水平。

9.其它，0.5分

考察产品是否有其它独特的人性化设计，酌情给分。

四、附加功能和软件（10分，权重：0.5）

本项目主要考察笔记本电脑附带软硬件的价值及实用性。附带软件共4分，其中操作系统2分，办公软件和其他常用软件2分。硬件方面的附加功能共6分，包括是否提供了额外的外置驱动器（比如闪盘等等）、USB Hub等，是否附送笔记本鼠标、笔记本背包等比较实用的配件。

五、技术支持和售后服务（10分，权重：1.0）

对于购买笔记本电脑的用户来说，良好的技术支持与售后服务非常重要，也是用户放心选购的前提。

1.技术支持包括电话服务、网站服务两部分，总共7分：

（1）电话服务 4分：5个问题，每个问题0.6分，由评测室以用户的名义取得厂商服务情况；此外还有1分的基准分，考察不同时段技术热线的接通程度（以及是否需要多次转接）。每道问题的评分标准是：

A.回答不着边际、态度恶劣、回答完全错误或电话一直占线得0分；B.回答和正确的态度或方法有一定的联系但又不完全正确的，得0.5分；C.态度友好，回答正确得1分；D.实际情况和标准稍有出入可酌情给中间分。

（2）网站服务 3分，考察厂商是否有专门的网站，产品介绍页面是否详细（主要配置和技术特征是否说清楚），技术支持页面是否提供产品电子文档、驱动程序的下载或链接；是否提供FAQ页面，是否有供疑难解答的交互页面或论坛。

2.整机的保修时间方面，较长的保修时间是高得分的基准，这部分满分为3分。

六、评测结束后，按如下公式计算出每款产品的总评得分，总分排列为最后评比的参考依据：

产品总评得分=（各项目具体得分×相应权重系数）的总和/5。

七、奖项设置

本次横向对比评测设立编辑选择奖1～2名（为总评得分较高，结合配置、性能、外观、易用性、售后服务和价格等多方面因素综合考虑，最值得向读者推荐的产品）。

AL220M的散热系统工作得相当不错，全速工作时机身也仅有些温热感。打开底部仓盖可看到它的散热系统，精致的风道设计使热量能顺畅被带出机外。该机配备4000mAh的锂离子电池，在没有使用任何节电技术的情况下，坚持了2小时34分，表现还不错。该机的升级范围仅限于硬盘，无法自行添加内存。

由于是清华紫光最新的笔记本产品，送测样品并没有完整的外包装，只有一个电脑包，里面有2张光盘，分别是驱动程序和紫光开发的应用程序盘。测试后期，相关的说明书和用户手册送到，制作水平尚可。从紫光AL系列笔记本配置看，该系列是配有Windows操作系统的，但这款机型的包装清单内“Win98CD”字样已被划去。

对于一款采用Athlon XP的笔记本来说，它的散热系统设计是比较成功的。由于VIA芯片组的磁盘性能不佳，影响了这款笔记本整体性能的发挥，即使借助强劲的Athlon XP处理器，AL220M的表现也并不是很突出。但对于日常的办公和娱乐来说，它依然能轻松胜任。



清华同方超锐V4100C

厂商名称：清华同方
产品型号：超锐V4100C
重量（实测）：2.84kg
价格（人民币）：8999元
电话：800-810-5546
网址：http://www.thtfpc.com

清华同方的超锐V4000系列采用P4架构，在参测笔记本电脑的行列中颇具吸引力。超锐V4100C在设计上比较注重性价比，使用移动版P4 Celeron 1.4GHz、128MB PC2100 DDR内存、P4M266芯片组、集成ProSavageDDR显卡及AC'97声卡、IBM Travelstar 15GB 4200r/m硬盘、14.1" TFT LCD（XGA）。这款笔记本电脑内置了软驱、24×CD-ROM、56k Modem及Realtec RTL8139C网卡，并提供1个IEEE 1394、2个USB、2个PCMICA扩展接口、1个VGA输出以及防盗锁。

超锐V4100C为黑色塑料机身，外壳经磨沙处理防止打滑，机身厚度约为34mm，外观设计简洁；制造工艺一般，液晶屏背部机壳强度不高。它的操控性尚可，采用88键键盘及4键触控板（2个滚动键），手感还可以，但没有提供PS/2鼠标接口。值得一提的是，这款笔记本的液晶屏显示效果相当好，可视角度较大，在参测产品中表现一流。

超锐V4100C的扩展性相当不错，打开底部仓盖可方便地添加、更换内存及硬盘，除标准的串口、并口外，还有IEEE 1394/USB/PCMICA扩展接口。我们认为IEEE 1394接口具有较强的实用价值，可方便地和数字摄像机（DV）传送数据，适合经常外出旅游的朋友。它支持S-Video和VGA输出，方便视频演示等应用。

这款笔记本采用铜制循环系统散热方式，处理器风扇只在部分时间工作，实际使用仍感觉有些热，好在系统运行稳定。该机配备4000mAh的锂离子电池，使用寿命不算太长（2小时26分）；其BIOS中没有节电设置，相关功能需要依赖操作系统完成。

超锐V4100C没有在随机操作系统上省钱，提供Windows XP家庭版，绝大多数驱动都不需安装即可正常使用。随机附赠了笔记本电脑包，不仅可装下笔记本，还有不少空间供其它附件使用。包内有说明书、保修卡等附件，不过说明书编制较为简单。

在测试中，超锐V4100C表现尚可，综合性能在参测样品中位居中游。它的视频、游戏性能相对不错，体现出了采用DDR内存的优势。作为一款P4级笔记本电脑，超锐V4100C显得性价比较为突出，多媒体性能尤佳，建议喜爱视频回放的用户留意此款机型。


机身上的赛扬和WindowsXP标志


方便的升级


铜制循环系统



笔记本电脑中应用的技术

散热技术

用“开源节流”来形容笔记本的散热最为恰当，“开源”指主动寻找散发热量的方法，“节流”指控制功耗减少热量散发，两者相辅相成才能收到良好的效果。较为常见的散热技术有散热板、风扇、散热孔、金属隔板、智能温控、散热管等。由IBM倡导的散热管技术设计思路独特、散热效果优异，因此被广泛采用：水在真空环境下沸点很低，将水封闭在真空的管子里并对其一端加热，形成蒸气的水会将热量带到管的另一端并冷凝回流，反复工作热量就不断移动。散热管技术不耗电、静音，前途看好。

移动处理器

受电池的容量限制，笔记本专用的移动处理器工作电压更低、发热量更小，功耗更小，代价是性能较同价位的台式处理器低。目前Intel在移动处理器市场占有明显优势，虽然其对手的产品（如Athlon 4、C3等）各具特色，但整体表现仍无法和Intel产品相抗衡。由于台式处理器价格便宜，不少厂商用它们取代移动处理器用在笔记本电脑上，这样做会缩短电池使用寿命，如果散热处理不好很可能会影响整机的稳定，选购时应特别注意。

SpeedStep和PowerNow!

它们分别是Intel和AMD为其移动处理器开发的省电技术。SpeedStep根据使用的电源类型自动改变处理器频率和核心电压，也可通过专用软件进行手动控制；它能大幅降低功耗，有利延长电池使用寿命，当然处理器性能会有一定损失。PowerNow！的工作原理基本相似，不过它能实时监控电脑使用状况，并根据应用程序的实际运行情况作出判断，属于比较“聪明”的技术。

触摸板和指点杆

被广泛采用的笔记本电脑定位设备，前者控制精度较高、几乎没有机械磨损，后者移动速度快，但操控性不如前者。采用指点杆的笔记本电脑（IBM最为常见）由于占位少，往往可摆设全尺寸键盘。



我们采用的测试软件

Ziff Davis Media WinBench99 2.0

我们采用的测试项目包括Disk WinMarks、Business Graphic WinMark99和High-End Graphic WinMark99，后两者测试显示系统的2D性能，分为商业应用和高端应用两个子项。

MadOnion Video2000

视频回放是笔记本电脑常见用途之一，显卡良好的视频播放性能对减少处理器消耗有积极意义。Video2000是一款成熟的视频回放性能测试软件，测试前统一安装WinDVD4.0作为MPEG2解码核心，测试时取其Performance成绩。

MadOnion 3DMark2000和Quake Ⅲ Arena

由于集成显卡性能不高，支持特效也不多，因此我们采用要求较低的3DMark2000测试D3D游戏性能，取缺省项目下的成绩。OpenGL方面依然使用经典的Quake Ⅲ，简单的帧数直观反映了处理器、主板和内存三者性能。





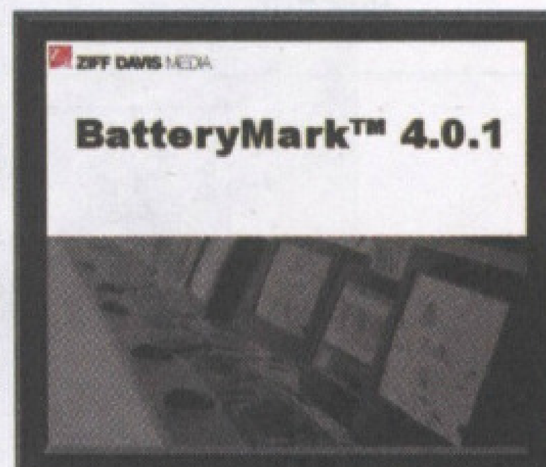
Ziff Davis Media Business Winstone2001和Content Creation Winstone2001

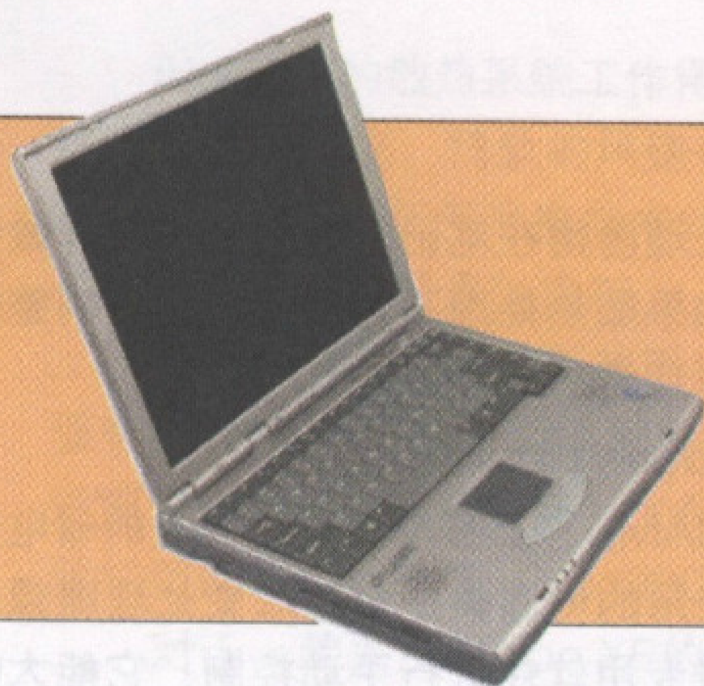
这是真正考验系统整体性能的测试，两者分别模拟系统在实际商业办公环境和内容创作软件中的运行情况。它们都属于基准测试，成绩和样机（定义得分为10分）做对比，具有相当的参考价值。

Ziff Davis Media BatteryMark 4.0.1

这是一款测试笔记本电脑电池的软件，其工作原理是：不停地运行程序消耗系统电能，并记录下电池使用时间。BatteryMark内建4个测试引擎：Graphics Engine调用类似Winstone的测试软件模拟实际运行，Processor Engine通过让处理器全速运行消耗电能，Disk Engine让硬盘不停读写持续工作，Think Engine则让笔记本暂缓工作，以模拟实际使用过程中使用者思考问题的过程。

BatteryMark包括“Conditioning”和“Life Test”两项。前者的主要作用是反复消耗电池，除去电池的“记忆”后，让其完全充电并处于最佳工作状态；后者是正式的耗电测试，记录下的时间才是最终成绩。测试前需要关掉所有节能设置，包括“控制面板”中的电源管理和BIOS中的节电设置以及处理器的省电功能。





方正颐和E2500C

厂商名称：方正科技（Founder）
产品型号：E2500C
重量（实测）：2.93kg
价格（人民币）：7999元
电话：010-82612299
网址：http://www.foundertech.com

这款方正颐和E2500C笔记本电脑，配备桌面版Celeron 1.20GHz的CPU、128MB内存、10GB硬盘、24×CD-ROM及13.3″的液晶屏，采用SiS芯片组，内置SiS300显卡及SiS7018声卡。这款笔记本除详细的说明书及驱动光盘外，并无其他赠品。



E2500C的外形设计比较活泼，灵活应用了曲线设计，既美观又不影响使用，颜色仍然是传统的“黑加灰”。它的外形上看起来较厚重，但实际重量并不是很大，属中等水平。

这款笔记本采用了桌面版CPU，故发热量和耗电量都要大一些，这一点我们在考察散热系统时有所体会，CPU附近的风扇在笔记本启动之初就吹出很热的风来。在使用电池供电时，它不会像移动版CPU那样降频运行，也就是说笔记本的性能不会下降，但也无法延长电池寿命。E2500C配备的电池只有2000mAh，实际测试中电池只能维持59分钟，是这次测试的产品中最短的（精英的移动PC除外），不过这已超过其说明书的标称值（50分钟）。

由于它采用SiS芯片组，所以性能发挥受到一定的限制，各项性能测试的成绩均不是很理想，性能与基于Athlon XP的紫光笔记本相当。该产品配备13.3″液晶屏，亮度及可视角度不是很大，色彩表现一般，但文本显示很细腻。这款产品的升级不是很方便，只有升级内存可通过拆卸背面的挡板实现。

E2500C的操控性较好，键盘上方共提供了3个快捷键，但没有滚屏键，有些遗憾。E2500C最值得称道的是其BIOS，其中有异常丰富的设置项目，甚至不亚于一些台式机（因为笔记本的配置相对固定，所以一般产品的BIOS设置项都少得可怜）。BIOS以我们熟悉的菜单形式出现，易于使用，除有详细的系统硬件信息外，还有30余个调整子项，对于熟悉电脑的朋友来说，这是一个优化系统的好途径。E2500C的稳定性测试过程很顺利，每个程序都正常工作直至任务结束。

方正的这款产品报价仅7999元，也许由于是低端产品，在它身上能看到一些移动PC的影子。比如没有PC Card插槽、采用桌面型CPU、电池使用时间较短等。总的来说，这款笔记本最大程度地降低了成本，而在性能和移动性上也尽量做到满足用户需求，可谓用心良苦，尽管其可升级性及扩展性不尽理想，不过对于那些经济比较紧张但又想拥有新款笔记本的用户来说，这款性价比较高的颐和E2500C无疑是值得考虑的产品。



方正笔记本背部接口

京东方T401C

厂商名称：京东方科技集团（BOE）
产品型号：T401C
重量（实测）：2.75kg
价格（人民币）：9999元
电话：010-64318888转5052/5053/5054
网址：http://www.boe.com.cn

这是京东方最新推出的一款产品，其配置为移动版Celeron 1.5GHz（Northwood核心）、20GB硬盘、24×CD-ROM及14.1″液晶屏，但没有配备软驱。随机带有详细的产品说明书，并附送了大量软件及适合笔记本使用的迷你型鼠标。

这款笔记本的外形非常时尚，让我们眼前一亮，不过细看之下，感觉如能将键盘四周及鼠标键上的金属亮色改为亚光，质感会更好一些。由于采用塑制外壳，要表现金属质感就必须大量使用金属漆，所以T401C和华硕的那测产品一样，要注意防止外壳磨损。虽然它的外形很靓丽，但模具的精度不是特别高，比如推入光驱托盘时，有时会在笔记本边缘处卡一下。

T401C的电池设计很独特，整个电池成为笔记本构造的一部分，而不是内嵌其中。正因为如此，笔记本的状态指示灯也都放在了电池上。电池为Li-Ion型的，14.8V、4000mAh，测试中电池寿命达到了2小时37分，成绩不错。T401C的4个快捷键都被置于笔记本前端，记得以前东芝的一些型号也有这样的设计，但前端正是放手的地方，比较容易误触，因此京东方在快捷键旁放置了锁定键来解决这个问题。另外，京东方还特意在电源开关上设置了一个“Turbo”键，其作用和486时代的Turbo键还真有异曲同工之妙——可用来打开和关闭“Speed Step”功能，以加快在使用电池时CPU的运行频率，当然这样电池使用时间也会相应减少。

这款产品的结构设计很好，CPU、硬盘、内存和电池都可轻松拆卸，光驱也是可插拔的，不过包装中并没有提供可替换的软驱，但估计可单独购买。它的散热性能良好，长时间工作也不会感到很热。T401C有较好的便携性，尺寸和重量都完全可以接受。

这款笔记本性能非常优异，取得了性能最高分，这应该得益于1.5GHz的Northwood Celeron处理器；而且由于其采用了SiS315显卡，所以显示子系统的成绩特别突出，是此次送测产品中娱乐性最好的一款。稳定性测试中T401C的表现也不错，虽然每个应用程序的响应速度极慢，但始终没有出现停止响应或死机的情况，顺利完成任务。

T401C配备了14.1″的液晶屏，显示效果一般，文本显示尚可，但亮度和可视角度都不大。我们发现，它的液晶屏框架的强度较低，所以不能用力扭动液晶屏，更不能在笔记本上堆放物品。

京东方T401C可说是性价比较高的一款产品，相对于同价位的华硕L1300，它在配置和性能方面有一定优势，适合那些更注重性能和娱乐性的用户。



T401C时尚的外观



京东方T401C前端的接口和快捷键



笔记本电脑的售后服务

笔记本电脑的特殊性（配件特殊，维修相对困难）使得售后服务变得更加敏感，用户在选购笔记本时，往往会把售后服务放在一个相对重要的位置。

技术服务电话对于解决用户急难问题有很大帮助，我们选择工作时间（周一至周五，上午9：30~下午5：30）进行调查。随着社会整体服务意识的提高，这次我们遇到的接线员态度都比较好，但在问题的回答上则有较为明显的水平高低之分。

首先是服务电话的转接，应该说1~2次的转接尚在可接受范围内，但多达4~5次的转接则有不专业之嫌，用户在不停的转接过程中也易产生烦躁情绪。其次，部分厂商在产品的更换问题上含糊其辞，不愿作出肯定或否定的回答，更有个别厂商将责任推托给配件厂商，这是我们不愿意看到的，希望今后能有所改善。我们希望，厂商和用户间能够建立起良好的互惠关系。总体来说，Acer公司在电话服务调查中给我们留下了良好印象，服务人员对各个问题的回答非常详尽，态度和蔼。

下面列举的是此次调查的问题及参考答案。

1.液晶屏上的亮点/暗点是什么？是否可以更换？

参考答案：坏点；超过规定数量（一般为3个左右）应予以更换。

2.PCMICA扩展槽有何用途？

参考答案：PCMCIA卡（Personal Computer Memory Card International Association），又称PC卡，用以和外界联系或扩充设备，比较常见的设备是网卡、调制解调器等。笔记本电脑有了PCMCIA插槽，可以使用很多具有丰富功能的部件，使其功能更加全面。

3.笔记本电脑如何升级？

参考答案：有自行升级和厂商代为升级两种途径，一般应给出具体方案供用户选择，如特殊理由不允许自行升级应给出合理理由。

4.笔记本使用什么类型的电池？我的笔记本是其中哪种？

参考答案：见文中具体介绍；根据具体型号如实回答。

网站服务方面，集中考察厂商是否提供专业的笔记本网站，产品介绍页面是否详细，是否提供产品电子文档、驱动程序下载或链接、是否提供FAQ页面，是否有供疑难解答的交互页面或论坛等。总体来看，网站服务已得到广泛重视，水平稳步提升，来自台湾省的厂商由于起点较高，比大陆的厂商做得相对好一些，新品信息能及时更新；不少大陆厂商的网站重视产品系列介绍，而忽视了单品介绍，给用户造成不便和迷惑。

笔记本电脑保修较为复杂，一般情况下主机至少是1年保修，电池都在3个月以上，部分厂商对各部件的保修分得比较详细；几乎所有的参测产品都未提供上门服务，考虑到笔记本电脑的体积和重量，这一点似乎不是非常重要；部分经销商为了达到促销的目的，也有可能单独做出相应承诺。大家在购买时，应仔细阅读相关文档并在票据上注明保修和相应的服务时限。

售后服务调查表

技术电话问题	清华同方	清华紫光	华硕	Acer	方正	精英	京东方
问题1	800服务电话可接通，但录音告知"线路忙，请稍后再拨"，多次尝试依然失败	坏点；液晶生产商有不同标准，上限为5个，没有回答是否更换	坏点；3个以下为合格产品	坏点；各液晶屏生产商的要求不近相同，并说Acer没有明确规定，但说明了挑选方法	液晶屏都会有那种亮点，6个以下就算合格	坏点；用户购买时仔细选择，一般6个为上限，没有回答是否更换	坏点；回答得很专业，一般4~6个
问题2		升级网卡和Modem	没具体回答能连接哪些设备	详细列举了可以连接的设备，并说明不一定挑选Acer的配件，因为这种接口有很好的兼容性	对于可连接的设备类型描述含糊	移动PC没有，用来扩展功能的	用于升级网卡和Modem，还有其他很多扩展用途
问题3		最好在紫光处升级，可以保证质量	可以在华硕升级，但没有申明自行升级可能产生的问题	提供升级服务，说明自行升级硬盘一般没有问题，但内存会有兼容性问题，最好找厂商	不提供升级服务	可以自行升级，没有限制，有些型号甚至可以更换CPU	可以自行升级，没有限制
问题4		一般都用锂电，你用的那个也是	锂离子电池	锂离子电池	锂电池，但不清楚是哪种锂电池	没有电池，可购买配件，可用1小时	锂离子电池，详细解答了相关技术问题
电话服务总体印象		态度一般，回答不够专业和详尽，第2个问题尤为含糊不清	回答比较简单	回答非常详尽并且很有耐心	先拨打"800"，是语音服务，后拨打人工服务，总是没人接，最后提供服务的技术人员态度很好，但业务素质一般	经过多次电话中转，态度很好，建议中肯	态度很好，回答专业
网站服务	同方网站有专门的笔记本电脑专区，有超锐系列产品介绍，但未出现此款产品；提供驱动下载，无电子文档；有会员中心和在线支持，但页面错误；无法直接访问FAQ	紫光网站有专门的笔记本电脑专区，有AL系列产品介绍，但未出现此款产品；驱动下载较丰富，但搜索较麻烦，无电子文档；技术服务较全面，有培训、论坛FAQ等	有详细的系列说明，没有具体型号，网站速度较慢，有电子文档及驱动下载，有FAQ页面，有论坛，但是英文的，网站结构不理想，找东西比较费劲	有详细的产品说明及配置列表，不但有系列的说明，还有每款具体产品的说明，有驱动及电子文档下载，有FAQ页面、问题提交页面和相应的论坛，页面设计简单明了	产品说明不够详细，有驱动下载，但没有电子文档，有全面的在线支持，但需要产品序列号才能注册，注册后有论坛、FAQ、投诉、报修等服务	网站有非常详细的介绍，特点鲜明；提供电子文档、驱动、工具下载；FAQ在建设中，有链接	有较为详细的系列说明，此款产品没有介绍，网站速度很快，有驱动下载；无FAQ页面，有详细的保修说明



写在最后的话

通过这次横向评测，我们深切感受到万元笔记本的实用性，以及它给市场带来的巨大冲击力。本次参测的产品比较典型地反映了万元笔记本电脑的现状，当大家随本文解读它们时，就能体会到它和我们是如此接近。

无论从哪个角度考虑，万元笔记本的尺寸都较台式机小许多，这也是它最大的优势之一，对于移动办公的上班族而言，产品越轻越小，就代表着使用范围的增大和舒适性的提高。受成本限制，目前万元笔记本体积尚不可能做得很小，基本采用全内置设计，使用方便，但不利于减轻重量和减少能耗，大家在选购时不必过于苛求；“万元机”的制造工艺也以节省成本为指导思想。但我们相信，随着技术的进步和业界整体工艺水平的提高，将会看到越来越小巧、越来越精致的万元笔记本电脑。而这种变化已悄然出现，像京东方T401C这样的产品以其小巧的外型、亮丽的色彩得到编辑部不少同事的赞许。

在易用性方面，参测的万元笔记本电脑中没有特别突出的产品，由于普遍采用触摸板作为定位设备，提高精度的同时也限制了移动范围。笔记本电脑升级一般仅限于硬盘和内存，万元笔记本由于配置较低升级的可能性更大，因此大都采取灵活的设计以供用户自行升级，像华硕L1300、清华同方超锐V4100C等产品是其中的典范。外置的扩展接口是笔记本输入输出的大门，除常用的USB口、网卡接口、Modem接口外，VGA、IEEE 1394接口也频繁出现在产品中，大大扩展了万元笔记本的应用范围，像简单的会议演示、视频采集也能轻松实现。

为控制成本，大多数产品都没有附送Windows操作系统，用户依然需要投入资金购买熟悉的操作系统，当然这也在某种程度上刺激了自由软件如Linux的成长。大家在选购产品时，最好购买附送正版操作系统的型号，不仅免去很多兼容性问题，也有利于软件升级。

电池使用寿命的长短是考察笔记本电脑性能的重要指标，本次测试的产品中，除方正颐和E2500C外，都可坚持2小时以上，华硕L1300的电池寿命更是长达4小时27分之久，令人惊喜。

本次性能测试中包括了性能基准测试和稳定性测试，对于笔记本电脑而言，后者重要性不亚于前者。由于统一使用了Windows 2000 Professional+SP3作为测试用操作系统，各款机型的稳定性表现都比较好，对于内存容量一般为128MB的万元机型，Windows 2000的确是比较好的选择。而性能测试的结果，也许会让看惯了台式机成绩的读者有些失望，即使测试中最好的成绩也和主流台式机相去甚远。然而，需要注意的是，笔记本电脑的主要用途是移动办公，兼顾多媒体应用而非游戏，因此不必过于在意性能测试，特别是3D游戏性能，它仅作为参考而非决定因素。

虽然大家都希望买到全能冠军，但实际证明追求这样的产品并不现实，因此用户购买倾向总会有一定侧重。对于经济较为紧张的朋友，方正颐和E2500C无疑提供了最低的价格，其性能也能满足大部分需求。也许很多朋友对E2500C仅1小时的使用时间表示不满，那么华硕L1300则是本次“耐力跑”的冠军，经常长途旅行的朋友不妨关注一下该款机型，同时它的性能也相当不错。对于执意要求3D游戏功能的用户，我们推荐京东方T401C，它集成的SiS315显示核心在众多集成显卡中表现突出。而本次测试的两款编辑选择奖则是综合成绩的冠军，既能符合一般商业用户的需求，也能满足多媒体回放，令人满意的售后服务更是选择它的重要原因。





附：参测笔记本电脑配置一览表

厂商		华硕	方正	紫光	Acer	同方	京东方	精英
型号		L1300	E2500C	AL220M	Travel Mate 225FX	4100C	T401C	i-Buddie A900 I
CPU		Celeron 1.13GHz	Celeron 1.20GHz	Athlon XP 1400+	Celeron 1.33GHz	Celeron 1.4GHz 注2	Celeron 1.5GHz注2	Celeron 1.10GHz 注1
内存		128MB	128MB	128MB	128MB	128MB DDR	128MB DDR	128MB
硬盘		20GB 4200r/m 2MB缓存	10GB 4200r/m 2MB缓存	15GB 4200r/m 2MB缓存	20GB 4200r/m 2MB缓存	20GB 4200r/m 2MB缓存	20GB 4200r/m 2MB缓存	20GB 4200r/m 2MB缓存
显卡		Intel 830MG	SiS300	ProSavage	Intel 830MG	ProSavage	SiS315	SiS300
声卡		Sigmatel AC'97	SiS7018	AC'97	n/a	AC'97	SiS7012	AC'97
光驱		24X	24X	24X	24X	24X	24X	24X
软驱		×	√	√	×	√	×	×
液晶屏（英寸）		13.3	13.3	14.1	14.1	14.1	14.1	14.1
接口种类及数量	Modem	√	√	√	√	√	√	√
	LAN	√	√	√	√	√	√	√
	PS/2	1	1	1	1	×	√	×
	USB	3	2	2	2	2	3	4
	音频	线性输入、耳机、麦克风	耳机、麦克风	耳机、麦克风	线性输入、耳机、麦克风	耳机、麦克风	耳机、麦克风	耳机、麦克风
	串口	×	×	√	√	√	×	√
	并口	√	√	√	√	√	×	√
	红外线	√	×	√	×	×	×	√
	IEEE 1394	√	×	√	×	√	√	×
	S-Video	√	×	√	×	√	√	√
	VGA	√	√	√	√	√	√	√
	PC Card	1	×	2	2	2	1	×
内置麦克风		√	√	×	√	×	√	×
音量调节		×	√	×	√	×	√	√
Reset		√	×	×	×	×	×	×
防盗锁槽		√	√	√	√	√	√	√
滚屏键		√	×	×	√	√	√	×
快捷键		4	3	1	4	4	5	2

注：1.桌面型处理器；2.基于P4核心的赛扬；3."√"表示有该项配置，"×"表示没有。

一个笔记本"奸商"的"心得"

■北京 马加

我摆了个李小龙的"Pose"，左手拇指一掠鼻翼，心里说："是你逼我的。"

如今的电脑市场，利润薄得像张纸，价钱都这么透明了，客户还看谁都像奸商，你报出什么价，他都满脸狐疑，右手就往腰间摸斧子，不砍下点什么他是一定不罢休的。

没办法，大家都要养家糊口。面对激烈的竞争，在薄利又难多销的情形下，总不能堂堂电脑城里卖计算机的，连家中"小强"都饿死吧？于是，某些电脑城仿佛成了"奸商养成所"，当你大刀阔斧地开始砍价时，我心里就响起一个声音："是你逼我的。"

本人曾卖过多年电脑，自认还算不上"奸商"，只是有点"奸商"体验而已。如今不练了，拿出来共享，以资一笑。

在兼容机上面做手脚是很容易的，花样翻新，层出不穷，今天且说说如何在笔记本电脑上赚到稍微多点的银子，有点难度哦。我在一个中等城市卖电脑，大多数中小城市没有专卖笔记本电脑的公司，一般也就像我这样以攒机为主，摆上几台笔记本。

做笔记本生意当然最爽的是卖出水货机器，市场价26 000大洋的货，进价只要17 000，呵呵。水货的上游供应商一般为经销商提供一年保修，因此我们也能保修一年，但客户没问就一般不提。

水货"本"不是假货，一般来说，还不至于质量差得不堪使用，但重要的是要能识别出来，千万不能付了原装货的价钱买水货。识别的方法是：正规渠道进来的货，有完善的中英文说明书，包装盒上的机器ID号和机身上的ID号一致。



如果遇到某种机器键盘全是日文，英文很不明显，且有些按键只有日文标志的，就可能是传说中的只能装日文操作系统的机器，必须刷了BIOS才能装中文操作系统。还有诸如Modem接口的两根针脚在两边，和国内的电话线插头不匹配，只有电脑包没有包装盒的产品，都有水货嫌疑。

一般小公司怕压货，笔记本电脑都存货很少，差不多都是开过箱的，作为样品陈列或被"好学"的伙计使用过。所以，购买时最好仔细察看机器的外表面，观察是否有擦伤及细微划痕，看机器表面是否有用清洁剂清洁过后的可疑光泽，能否闻到清洁剂特别的香味；而商家的解释肯定是他要开箱验机。用过的机器当然不等于坏机，可是被"验"过一两个月的机器，在你没新机可选择的情况下，至少能作为你讲价的理由。

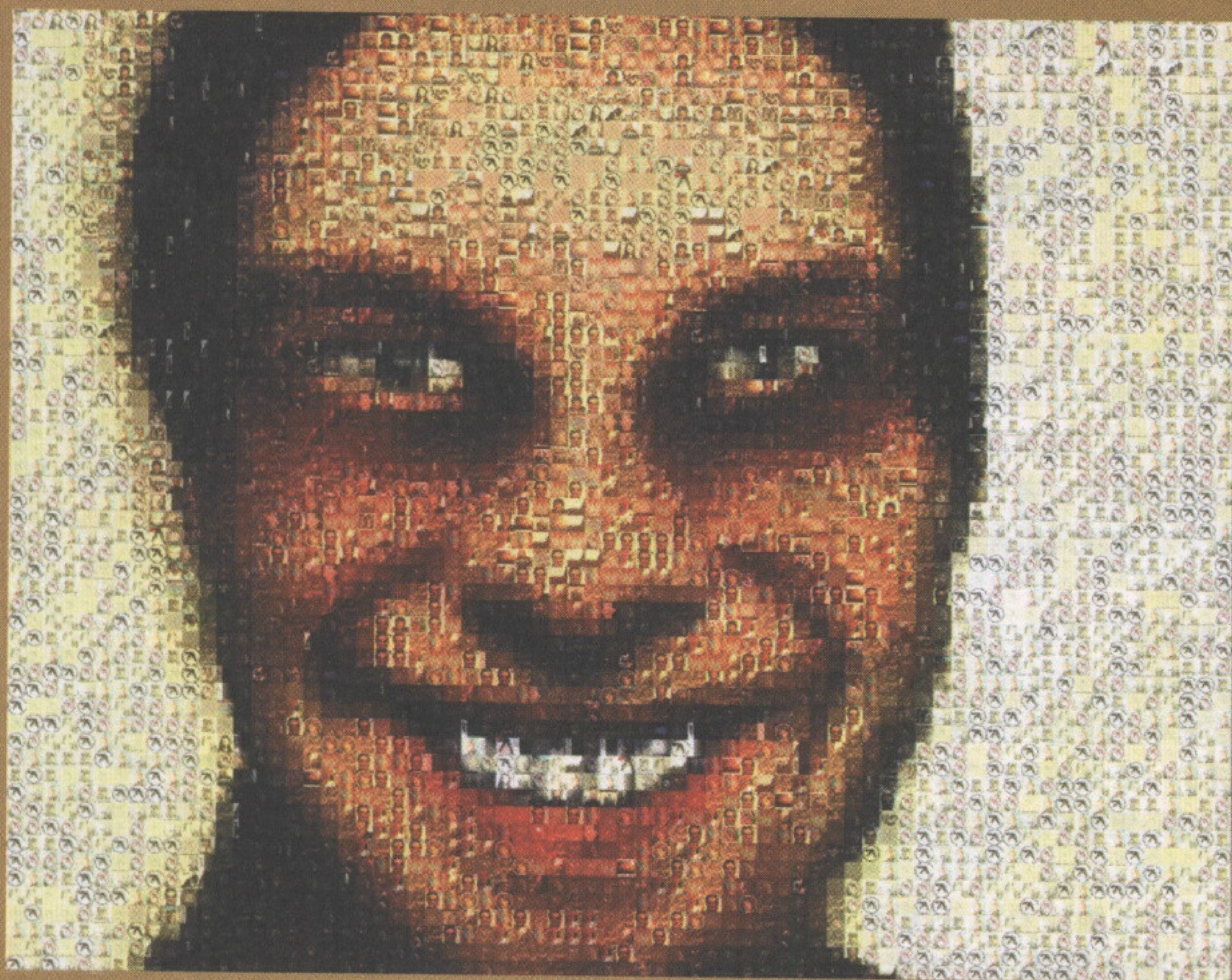
对于笔记本电脑来说，电池的重要性，以及锂电池与镍氢电池的性能价格区别，大家应该都知道。一般来说，最好选择锂电池，它没有记忆效应、寿命更长且重量轻。有些型号的笔记本上，镍氢电池是标配，锂电池是选配，或者根本就只有镍氢电池的版本，这时就应抽出电池看明白。若商家在电池的关键部位贴了易碎保修条，可在控制面板里的电源管理中察看到电池的ID、制造厂商和化学成份。

至于液晶显示屏，则主要看有无坏点。桌面选纯蓝色背景，挪开图标仔细看，白色和黑色的坏点都能很容易看出来。按通常说法有3个坏点仍算正常，不过最好是选没有坏点的机器，千万不要相信商家说的坏点用一段时间就会消失，真正的坏点永远不会消失，且有坏点的屏幕较容易出更多的坏点。

另外，要详细阅读装箱单，特别是全英文的，要记住清单上开列的所有东西都是你付过款的，全都要拿走。一些商家常把附带的软件比如正版Windows XP取出，而把机器装上盗版Windows 98，或取走杀毒软件另外卖钱。我就曾把附带的USB鼠标、笔记本包甚至外置USB软驱当成选配，另外算钱卖给客户。如果客户出的价钱合适，或者被发觉，只需拿出来并说这是附赠的，不用付款，往往还能算个人情。

去购机时，自己是行家当然放心，如果不大懂行，最好找一两个内行同行。实在找不到人帮忙，也要先多看资料，熟悉笔记本电脑的术语、主要品牌及配置，然后装作行家状。大多数奸商喜欢看人下菜碟，最欢迎省油的灯。要先想好自己要买哪种档次和性能的机器，如果人家推荐给你一款性能配置落后且扩充性差的机器，不要认同他标榜的"够用就好"原则，那只是推销过时库存货的说辞。

若是客户刚好没看过此篇短文，而商家采用上面说的或类似的手法得逞，那每卖一台机器就能稍稍赚多点钱了，哈哈。俗话说，只有错买的没有错卖的，商家都是受利益驱动的。"是你逼我的"这句话，只不过是我使用奸商手法时，自我掩饰的借口罢了。



编辑导语

MMS——多媒体短信业务，中国移动通讯开通的一个新型业务种类，中文名称"彩信"。

MMS还是在千呼万唤中始出来了，但是又有多少手机能看到、使用和发送它呢？大家在近两年存好了钱，或者做好思想准备，年内都购置了各种新款手机，可是谁又愿意抛下还没捂热的"黑白"手机，再去购买一个"彩色"机呢？况且价格不菲啊！9毛钱1条类似Gif动画的"彩信"似乎对于情感的表达和重复观赏不能带来多大的便利和好处，1毛钱1条、能写一百字左右（当然我的变态板砖手机可以写两百字）的"普信"却能给我们带来无穷乐趣。

我不是不支持新生事物，只是很遗憾我至少在近两年内不打算去使用"彩机"，并且也不会给我亲爱的"短友"们发送"彩色的骚扰"了。但是我想说："上帝啊，请你把你那张馅饼糊在我脸上吧，这样我才不会每个星期在足彩出了结果以后痛不欲生进而麻木不仁，也可以让我带领编辑部进入彩色时代"。

16位的声音会有的，彩色也会有的！

美丽人生

LILY@POPSOFT.COM.CN

MMS获奖作品：《我的野蛮老婆》欣赏



如果你打牌了



如果抽烟了
如果你喝酒了



如果你晚回了



如果你结婚了
就会明白以上
发生的事情

搜索无极限

——《将搜索进行到底》技巧补完篇

■ 陕西 王伟/响亮

跨进信息时代，我们也许从来都没有像今天这么深刻地体会到网络带来的便利，从浏览新闻网页到收看视频点播，从IP电话到网上购物，基本没有在网络中办不到的事情。对我们这些时刻渴望探索未知世界的人来说，总是在不断地寻找、不断地探索。网络资源永无止境，给我们带来无限的自由空间，但我们每个人的具体需要不同，因此要从海量的网络资源中筛选出自己感兴趣的信息也就变成了一大挑战。信息的价值是相比较而存在，物以稀为贵，有价值的信息永远很少，怎样将这些信息找出来是需要不断学习的技巧，关键是要发现这些信息与众不同的地方。搜索犹如沙里淘金，淘金是寻找使金子沉淀出来的办法，搜索技巧也是从大量无用信息中寻找有使用价值的东西、并且让它们凸现出来的方法，只有掌握好我们才能在知识的海洋中自由翱翔。目前，除了功能强大的Google之外，还有很多优秀的中文搜索引擎可供使用，如果掌握了必要的搜索方法和技巧，它们也能提供非常准确的搜索结果。网络中的搜索永无极限，跟我一起来吧。

一、百度搜索（www.baidu.com）

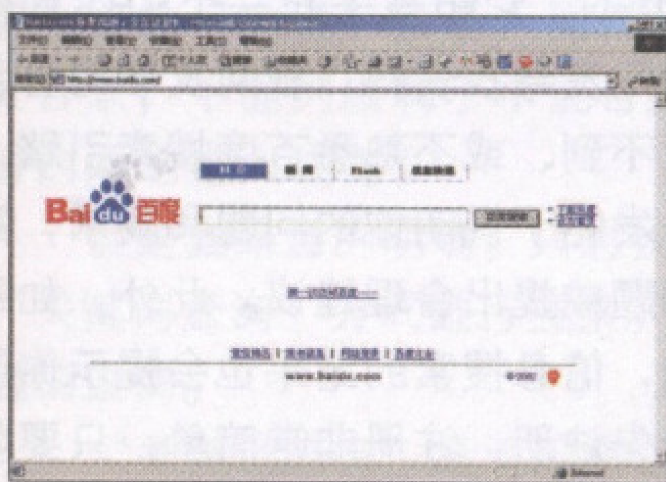


图1

百度自称是全球最优秀的中文搜索引擎，它提供的信息搜索服务本身也比较全面。从百度搜索的主页面可以看出（图1），它包括有网页搜索、新闻搜索、Flash搜索和信息快递。前3个搜索分别针对对应的网页、新闻和Flash搜索服务，而百度信息快递服务是让用户通过百度搜索平台发布信息的一种服务。其他用户可在百度搜索引擎上使用关键词检索到对应信息。用百度进行信息搜索有很多技巧可循，掌握了这些方法将大大提高搜索的效率。

1.百度搜索的基本技巧

A.选择适当的关键词

关键词是你想要在搜索引擎中查找的内容，关键词可以是人名、网站、新闻、音乐、小说、软件、游戏等。它的选择对信息的搜索非常重要，就犹如记者招待会，记者通常是挖空心思提问，回答者对所提的问题一般是两种方式处理，对愿意回答的问题会详细回答，对不愿意回答的是一语带过，高明的记者总是提别人高兴回答的问题而自己又能得到想要的信息，搜索也是如此，只不过我们是向搜索引擎提问。因此，一般情况下，在对信息的搜索之前，“提问”所用到的关键词需要经过你对待查信息的文字作精确提炼。例如你要查找计算机等级考试的报名情况，关键词可以选择为“计算机 等级考试 报名”，关键词的用词上还需要准确，例如此处不能将“计算机”和“电脑”混用。一般来说，关键词越多，信息搜索的结果就越具体详细。

搜索是一个寻找过程、一个不断判断和比较的过程，互联网上有无限丰富的信息，搜索能力的高低就在于能从扑面而来的无数信息中迅速判断出有价值的信息，从而确定正确的搜索方向。如果在具体信息搜索时选择的关键词不能使最终搜索出的结果理想，可以多试试几个关键词，以得到最佳的搜索结果。例如，想知道世界上海洋最深的地方是什么，像这种类似百科知识的信息网上最多，一般情况下可以输入“世界 最深海”，出来28 300项结果，可想要的答案并不在前两页，如果一直翻下去，也许会有，可这个办法太笨。像这样的信息往往会收集在某种网站上，并且类似世界最深、最大方面的信息应该和“世界之最”有关，随后调整策略，在百度搜索引擎输入“世界之最”，不出所料，第二项结果就是想要的网站，上面收集了各种各样世界之最，很快找到海洋最深的地方是位于太平洋中西部马里亚纳群岛东侧的马里亚纳海沟，再用“马里亚纳海沟”作为关键词去搜，很快即可得到证实。

B.输入多个关键词搜索

输入多个关键词进行搜索就可获得更精确、更具体的搜索结果。当你要查的关键词较为冗长时，可将它拆成几个词来搜索，词与词之间用空格隔开。一般情况下，详细搜索时，要求至少输入两个或两个以上的关键词。在百度搜索中，你还可以选择在搜索结果中查找，如果一两个关键词还不能搜索到满意的结果，可以选择在结果中查找，继续输入相关的关键词，逐步缩小检索范围，以得到精确的搜索结果。

C.一些注意事项

百度搜索引擎不区分英文字母的大小写。所有的

字母均当作小写处理。例如：输入“Love”、“LOVE”或“LovE”，结果都一样。在百度搜索引擎，你输入标准编码的繁体中文或简体中文，都可同时搜到繁体中文和简体中文网页。并且搜索结果中的繁体网页摘要信息会自动转成简体中文，以方便阅读。

2.百度搜索的高级技巧

A.去除无关资料

很多情况下，我们在进行信息搜索的时结果比较冗余，去除某些词语将有利于缩小查询范围，提高搜索精度。百度支持“-”功能，用于有目的地删除某些无关网页，但减号之前必须留一空格，语法是“A -B”。例如，要搜寻关于“周星驰”，但不含“朱茵”的资料，可使用如下查询（如图2）：

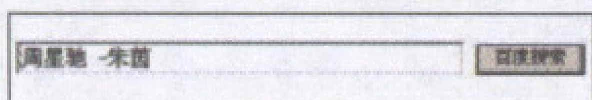


图2

B.并行搜索

使用“A|B”来搜索“或包含关键词A，或包含关键词B”的网页。例如：你要查询“电影”或“音乐”的相关资料，无须分两次查询，只要输入“电影|音乐”搜索即可。

C.相关检索

如果你无法确定输入什么关键词才能找到满意的资料，百度相关检索可以对你提供帮助。你可先输入一个简单的关键词进行搜索，然后，百度搜索引擎会为你提供“其他用户搜索过的相关搜索词”作为参考。点击任何一个相关搜索词，都能得到那个相关搜索词的搜索结果。例如你想看演唱会，但是不知道最近有哪些演唱会大家都比较关心，可以在百度中输入“演唱会”，百度即可为你提供一些热点的相关搜索词，例如刘德华西安演唱会、刘德华演唱会和F4演唱会等。

D.百度快照

百度搜索引擎已先预览各网站，拍下网页的快照，为用户贮存大量应急网页，点击每条搜索结果后的“百度快照”即可查看该网页的快照内容。百度快照不仅下载速度极快，而且你搜索用的关键词均已用不同颜色在网页中标明，浏览更加方便。

E.新闻搜索和Flash搜索

百度新闻搜索将同步搜索几十个著名网站的优秀新闻频道，包括科技新闻、娱乐新闻等。百度新闻搜索默认为新闻标题搜索，如果新闻标题搜索无结果，则自动转向新闻全文搜索，搜索结果按时间排序。百度Flash搜索是百度搜索的特色之一，通过它可以搜索约5万个Flash，只需输入关键词，就可以搜到符合条件的各种版本相关Flash。

F.查找友情链接

“link:”用于搜索链接到某个URL地址的网页。可以了解有哪些网页把链接指向你的网页。例如“link:www.popsoft.com”表示搜索有链接指向www.popsoft.com的网页。

G.在指定网站内搜索

在一个网址前加“site:”，可以限制只搜索某个具体网站、网站频道或某域名内的网页。例如“大众软件奖 site:www.popsoft.com.cn”，表示在www.popsoft.com.cn网站内搜索和“大众软件奖”相关的资料；“MP3音乐 site:com.cn”表示在域名以“com.cn”结尾的网站内搜索和“MP3音乐”相关的资料。这里需要注意的是：搜索关键词在前、“site:”及网址在后；关键词与“site:”之间须留一空格隔开，“site:”后不能有“http://”前缀或“/”后缀；网站频道只局限于“频道名.域名”方式，不能是“域名/频道名”方式。

H.在标题中搜索

在一个或几个关键词前加“intitle:”，可以限制只搜索网页标题中含有这些关键词的网页。例如“intitle:大众软件”表示搜索标题中含有关键词“大众软件”的网页；“intitle:搜索 技巧”表示搜索标题中含有关键词“搜索”和“技巧”的网页。

I.在URL中搜索

在“inurl:”后加URL中的文字，可以限制只搜索URL中含有这些文字的网页。例如“inurl:movie”表示搜索URL中含有“movie”的网页。

J.搜索援助中心

百度搜索还提供搜索援助中心，它相当于起一个BBS的作用，搜索援助中心的功能是帮助网友寻找资料，教网友学习百度搜索技巧。如果你有什么内容找不到、或不熟悉百度搜索引擎，都可以登录百度搜索援助中心，发帖子说明你的问题和要求，就会有一些热心的网友帮你解决问题或提出合理建议。此外，如果你在查找信息时什么都没有查到，信息搜索的结果也会提示你使用搜索援助中心。第一次发言要先注册，注册非常简单，只要填写用户名、密码和E-mail即可。

K.使用百度搜霸

使用百度搜霸可使用户无须登录搜索引擎，直接利用搜霸地址栏即可快速搜索到待查的信息。百度搜霸的界面。

百度搜霸主要提供包括如下的一些服务：搜索网页，使用百度网页搜索引擎查询用户输入的关键词；站内搜索，使用百度网页搜索引擎在当前用户所访问的网站内查询用户输入的关键词；新闻搜索和Flash搜索，可分别使用百度新闻搜索和Flash搜索查询用户输入的关键词；右键搜索，用户在浏览任何网页时，选中一段文字后点击鼠标右键，使用菜单中的“百度搜索”和“百度新闻搜索”可分别进行相关的搜索。

百度搜霸的一些特色功能包括关键词高亮，当用户在搜索框内输入关键词时，百度搜霸会自动处理用户所输入的关键词，将空格作为分隔符分出不同的单个关键词，并在高亮按钮后自动添加以单个关键词为标题的按钮。当用户点击高亮按钮为开启状态时，百度搜霸会分析当前页面，在该页面内将不同的单个关键词用不同的颜色以高亮显示。

此外，百度搜霸还集成了IE搜索伴侣功能，帮助用户上网更快速、搜索更方便，而且百度搜霸还有禁止弹出广告的功能，你未点击而弹出的Banner、Gif、Flash、小型IE窗口、视频等各种广告都会被自动屏蔽。

二、新浪搜索（http://search.sina.com.cn）

新浪网搜索引擎是互联网上最大规模的中文搜索引擎之一，其主要特点是在同一页面上包含目录、网站、新闻标题、新闻全文、频道内容、网页、商品信息、消费场所、中文网址、沪深行情、软件、游戏等各类信息的综合搜索结果，能在很大程度上满足用户的分类检索需要。新浪搜索的首页如图3示。



图3

新浪搜索技巧很多都跟百度相似，不过它也有自己的一些特点，介绍如下。

1.搜索分类

新浪搜索提供“分类检索”和“关键词查询”两种查找方法。

“分类检索”是从搜索首页按树形的主题分类逐层点击来查找所需信息的方法。如果你想看小说，但又不是很明确具体是哪部小说，就可以采用分类检索，即目录查询方式。在搜索首页中的14类目录中点击“文学艺术”目录，再选择“文学”目录点击进入，这时页面上列出文学目录的细分目录，下面列出属于文学目录的网站。可以继续点击文学的子目录“各类文学”中的“小说”目录，同样，这时页面上列出小说目录的细分目录，下面列出属于小说目录的网站，这时就可以选择想要看的网站进入浏览。

但是如果目的明确，只想找一部具体的小说，那就可以选择“关键词查询”方式进行搜索。大部分搜索引擎主要都是使用关键词查询。

“关键词查询”是用所需信息的主题（关键词）进行查询的方法。在检索框内键入词，新浪搜索会返回目录、网站、网页、新闻4种检索结果，可按需要点击超链接进入这4种检索结果中的任意一个。如果没有特别指定，系统默认查询次序依次为：目录搜索、网站搜索、网页检索。

如果进入某一分类目录后再用关键词查找信息，有两种选项：所有网站、此目录下的网站。“所有网站”是用关键词在所有网站的范围内进行查询（默认选项），而“此目录下的网站”则是用关键词在本级目录下进行查询，限定搜索范围，可以帮助用户进行更有效的查询。

2.进阶查询

在网站查询结果页面中继续查找信息，有3种选择：重新查询、在结果中再查、在结果中去除。“重新查询”是用本次键入的关键词重新进行查询（默认选项）；“在结果中再查”是指在上次的查询结果中再用本次键入的关键词进行查询；“在结果中去除”是在上次的查询结果中去除本次键入的关键词再进行查询。

3.中文网址搜索功能

新浪搜索的一个主要特点之一就是提供中文网址的搜索功能，中文网址就是网站的中文真实名称，如新浪网的中文网址就是“新浪”。中文网址搜索功能主要包括如下3点。

A.中文网址直达功能

在每一次搜索结果中，顶端都有一条“← 点击此中文网址可直达相关网站”的链接，点击它有两种结果：

如果输入的关键词可以精确对应一个网站，如“大众软件网”，点击此链接的结果将直达该网站；如果输入的关键词是含义广泛的通用词，如“考研”，将会列出含有此关键词的中文网址，次序根据与查询要求相匹配的程度来进行排列。

B.输入拼音

可以直接输入拼音，如“xin lang”（新浪）；可以输入拼音字头，即每个字拼音的第一个字母，如“dzrj”（大众软件）。

C.其他可以接受的输入信息

股票代码。用股票代码（或股票名称）查询股票的及时行情，例如，输入“0001”或“深发展A”即可查看“深发展A”的股票最新行情资料。英文名字，例如：Motorola；数字名，例如：3721。

4.其他的一些技巧

如果输入的关键词是一个整体单元可使用字符“（）”。例如想查找计算机方面的网页或新闻，但不包含“软件”与“硬件”，输入关键词“计算机－（软件 硬件）”。

与百度搜索不同，新浪的网站标题搜索是在关键字前加“T:”；网站网址搜索是在关键字前加“U:”。

三、其他搜索引擎的推荐

除了在本刊18期和本文上面介绍的那些中文搜索引擎之外，还有很多比较优秀的搜索引擎可供我们使用，下面给大家推荐几个。

1.Openfind（www.openfind.com）

Openfind特意强调多元的排序性，对搜索结果可按符合程度、日期和网页大小排序，因此可满足不同程度的搜索需要，此

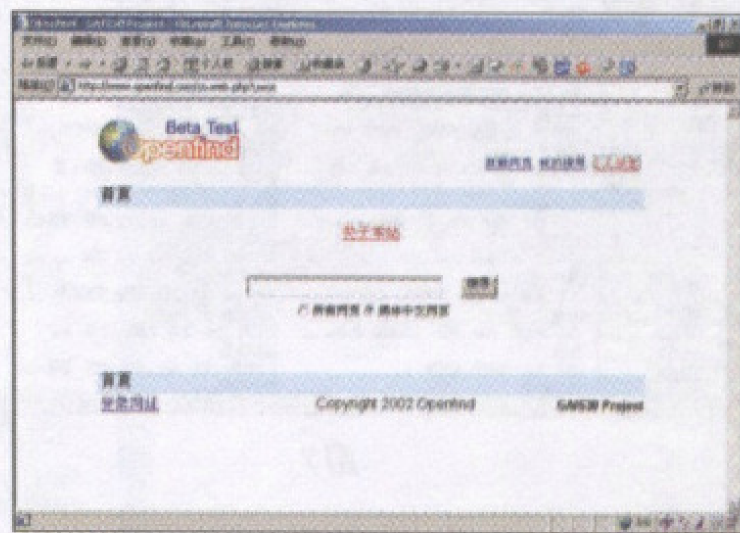


图4

外它还支持多语言设置。Openfind在信息搜索上比较理想，值得推荐使用。它的首页如图4。

2.网易搜索（http://search.163.com）

作为一个门户网站，网易搜索也提供较为全面的搜索服务。它的搜索首页如图5。

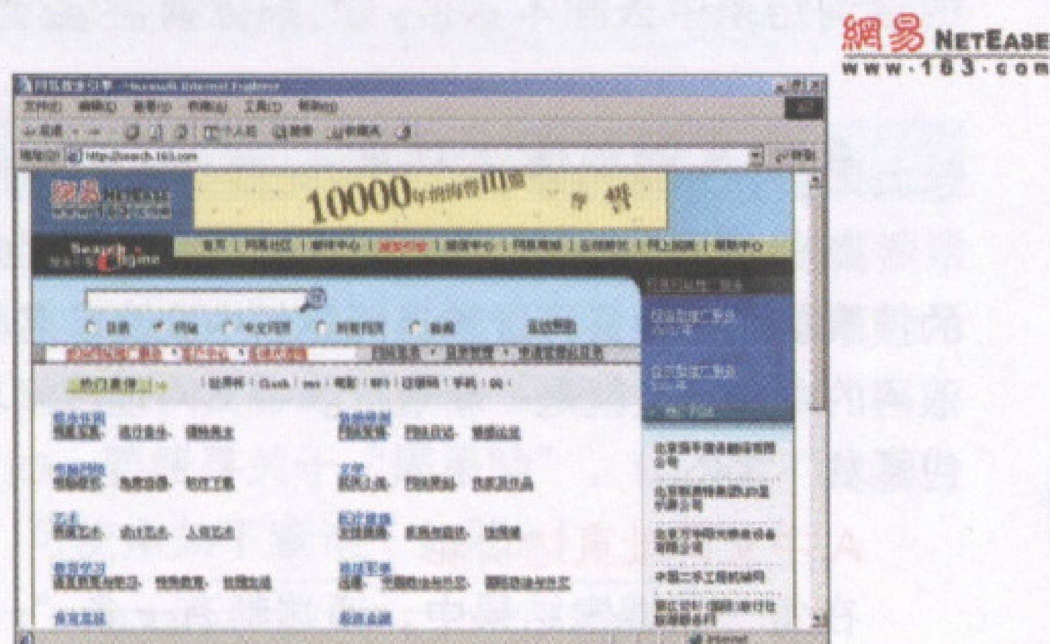


图5

3.FM365搜索（http://search.fm365.com）

功能也比较全面，提供的搜索范围也比较广。它的搜索首页如图6。

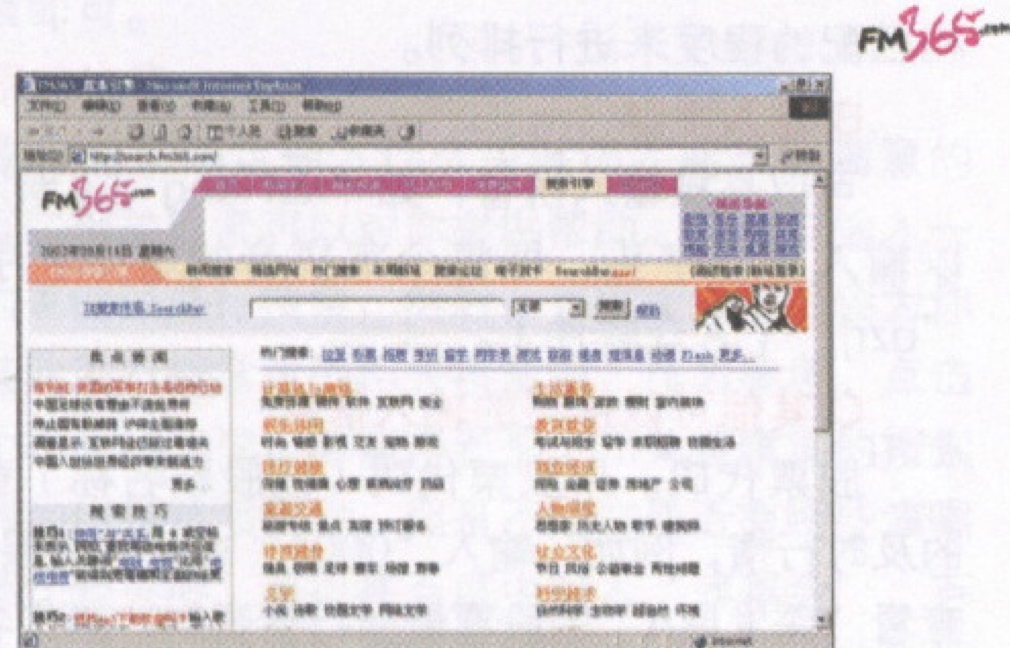


图6

4.悠游搜索引擎（http://www.goyoyo.com）

它提供口语化提问，却能得到智能化的搜索结果，适用于信息搜索的初级人员。它的搜索首页如图7。

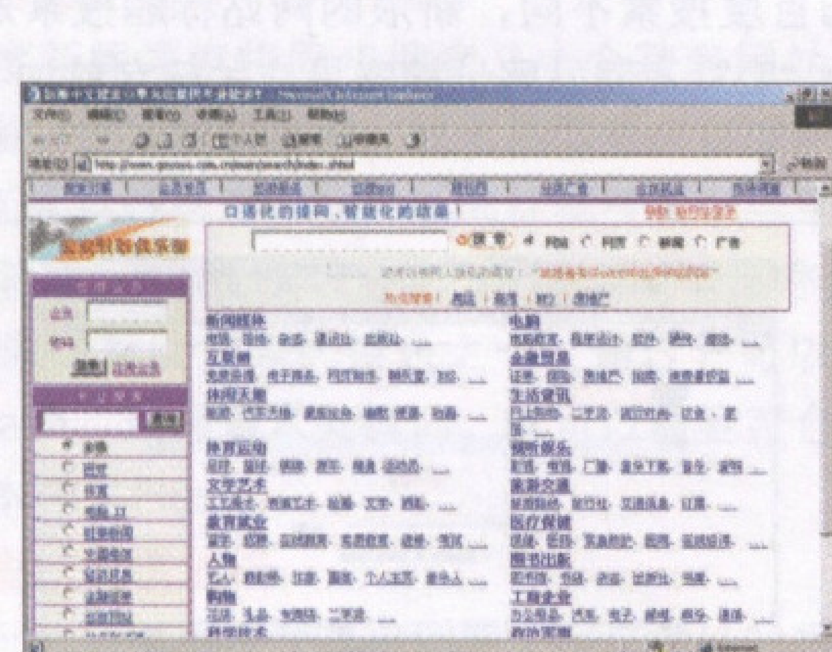


图7

四、FTP搜索

1.Philes.com（http://www.philes.com）

该FTP搜索引擎号称是全球最大的FTP搜索引擎，搜索效果比较好，是英文网站（图8）。

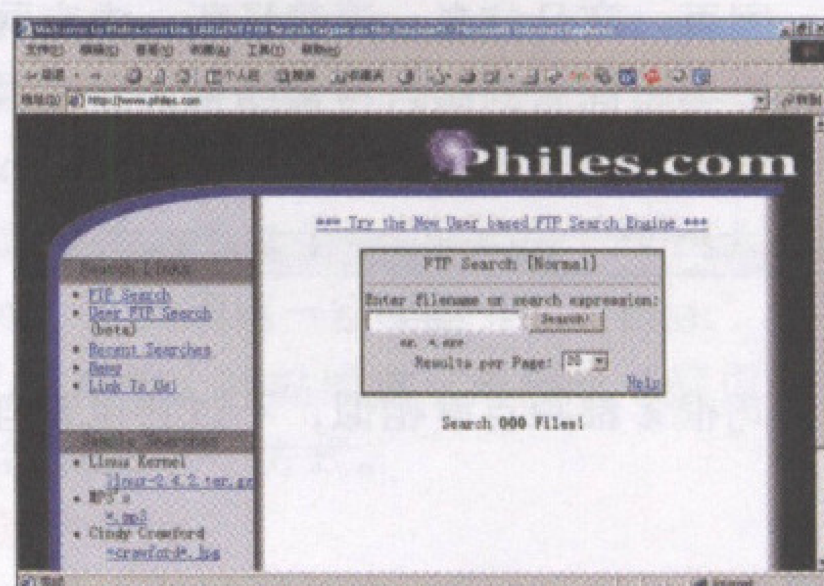


图8

2.All the Web·全球网（http://www.alltheweb.com）

也是个英文网站，除提供FTP搜索之外，还提供MP3文件搜索、视频文件搜索等服务（图9）。

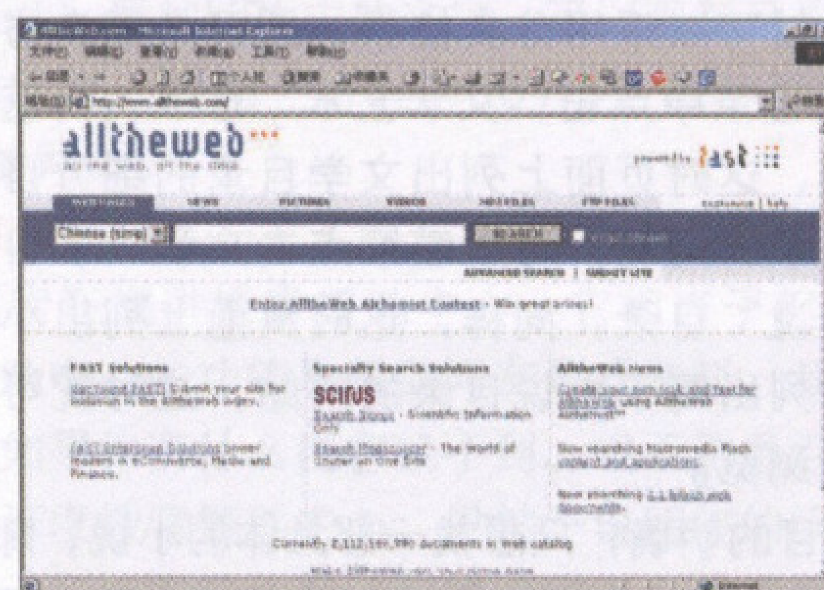


图9

3.幻想FTP搜索（http://parker.5470.net.cn）

主要提供教育网内的FTP搜索服务（图10）。

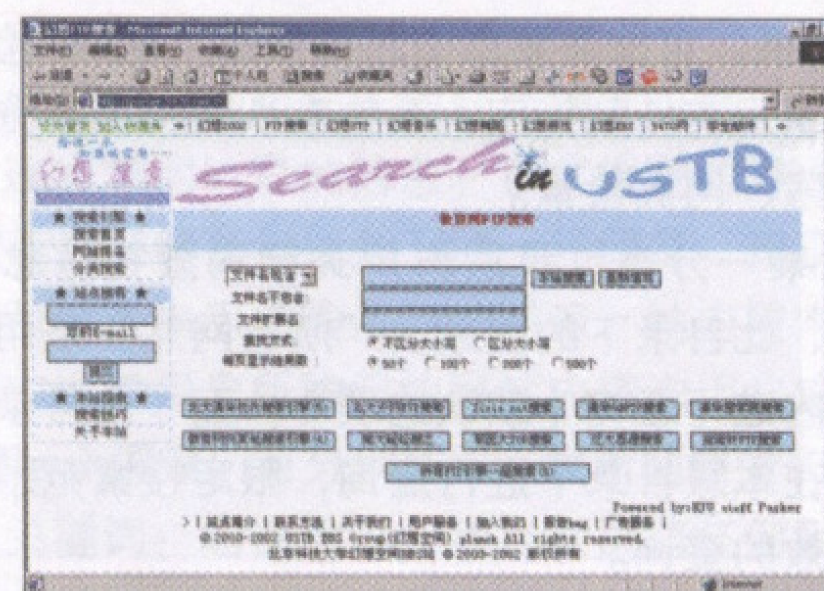


图10

4.交大思源搜索（http://search.xjtu.edu.cn）

主要提供西安交大FTP和整个教育网内FTP的搜索服务（图11）。

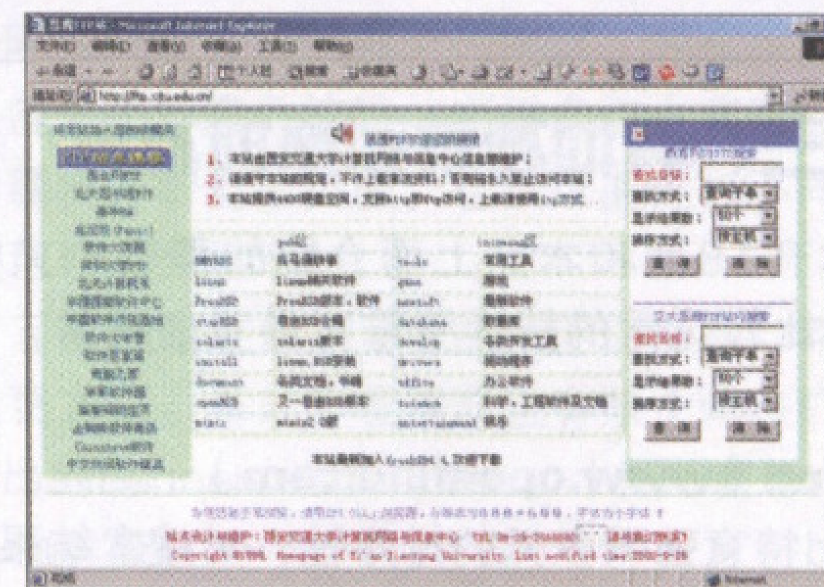


图11

题记：

音乐是人类通用的语言

约·威尔逊

音乐的存在比网络的出现早得太多，而我们在音乐的陪伴下进行各种事物的处理也是常事，可以说生活中没有了音乐也就不会有真正的生活，生活也不能称之为享受，就好像雨后没有彩虹、绿叶上没有红花、网络上没有朋友……而神奇的网络把你我联系在一起，同时也让好听的音乐被更多人来聆听、分享。当然，充斥在网络中更多的是以MP3格式为主的音乐形式，对它的争议到现在也没有停止过，从国外最大的提供MP3的网站被告倒，到国内所有公共场合播放音乐必须交费，版权是它最大的障碍，我们在这里介绍也是为了让网络上的资源共享，和所有网站中写到的一样，我们提示你：下载免费无版权的MP3格式音乐，请在24小时之内删除，支持正版和你们的偶像，XX网站感谢你的合作。

如此多种类的音乐和音乐网站是否让你感觉到迷失呢？现在我们就带你来畅游Online Music……

Music Online——网络音乐大搜罗

■US工作室·和你在一起

综合性音乐门户网站



1.音乐极限网（www.chinamp3.com）

音乐极限网是一家以提供音乐为主线并包含娱乐信息的专业网站，致力服务于所有的华人用户及其他所有喜爱中国音乐的朋友们，其目标是：“将中国音乐带到全世界，亦将全世界音乐带到中国，并且成为全球最大的华语综合音乐网站和音乐消费电子商务平台。领导华语音乐消费，借助网络的力量，使大众得到最丰富、最高品质的音乐享受，从而推动中国乃至整个亚洲正版华语音乐的发展。”极限网每日更新资料达到上千条，除了提供MP3下载地址链接外，特色之处就是提供影视、音乐等娱乐方面的新闻，给很多热衷于此的人以便利。

特色：除了大量娱乐动态之外，音乐极限网还提供短信铃声、图片下载服务，当然是收费服务；“劲爆排行”将最近下载的歌曲前100名作以排列和介绍；而“星星档案”提供娱乐界很多明星的档案资料。提供下载的分类比较细，也比较全。

2.九天音乐网（www.9sky.com）

这也是个受到很多音乐Fans欢迎的音乐门户网站，在它的网站介绍中，我们可以看到“九天音乐网拥有国内最大最全的音乐数据库，提供网友欣赏音乐的专业音乐网站。囊括网上知名歌手，最流行的音乐格式，且每首歌都配有歌词、图片和相关介绍，还附有网友的千万条评论和打分。另有手机铃声、短信、MTV、世界级的音乐教学资源库、排行榜、文章、图库，丰富全面、应有尽有！九天音乐网拥有800万注册用户，在国内音乐网站中占70%以上的访问份额。九天音乐网拥有日平均访问量超过1020万、平均日访问人次34万。”如此庞大的运作规模，我们也不可小视它。再加上它已经提供付费下载等非免费服务，使得它显得更加正规。



特色：除了提供了音乐下载之外，九天音乐还有一个娱乐频道，提供最新影视的部分下载、观看；观看、下载最新音乐的MTV；还有一个特别的音乐典藏馆，里头的音乐要多老有多老……

3.网蛙音乐网（www.wanwa.com）



网蛙音乐网成立得比较早，但发展速度不如前两个，在三九集团入股之后，有了一个规模型的发展，是北京网蛙数字音乐技术有限公司所属的一家提供数字音乐下载销售、中文音乐信息和社区服务、音乐欣赏及音乐类商务与服务的大型业音乐网站。网蛙音乐网的目标是成为中文网络市场中数字音乐销售的主渠道，成为全球范围内中文音乐爱好者、消费者和从业者的网上娱乐社区和交易平台。

网蛙提供的音乐除了普通的下载外，更多是一些视听方面的服务，比较有特点的是它的“网蛙歌迷会”，这个歌迷会包括国内、欧美和日韩的271个歌迷会，会员达到30万。

特色：网蛙数字音乐公司除了给普通音乐爱好者提供活动的乐园、下载的空间之外，还给音乐人提供了发展和生存的机会，尤其是一些业余、地下、半地下的音乐者。它会不定期签约一些新人，或者推荐给与它合作的一些唱片公司，所以这种音乐的推广意义还是非常好的。

其他



网络音乐资源中心
（http://www.topmusic.net.cn）



BOX UP
（http://www.boxup.com）

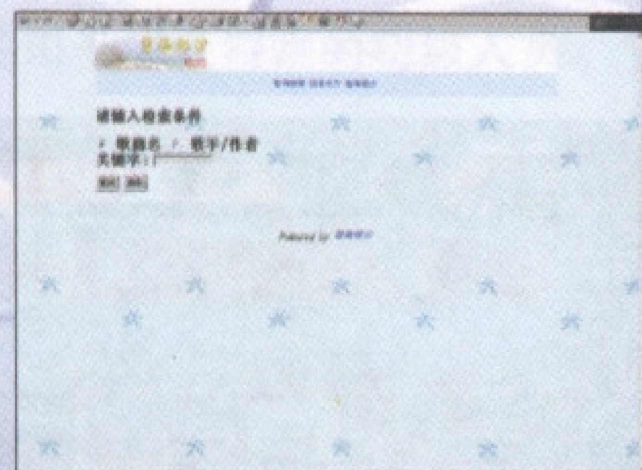
歌词网站

有了美妙的音乐，就会有学唱、翻唱者，所以歌词网站也少不了。



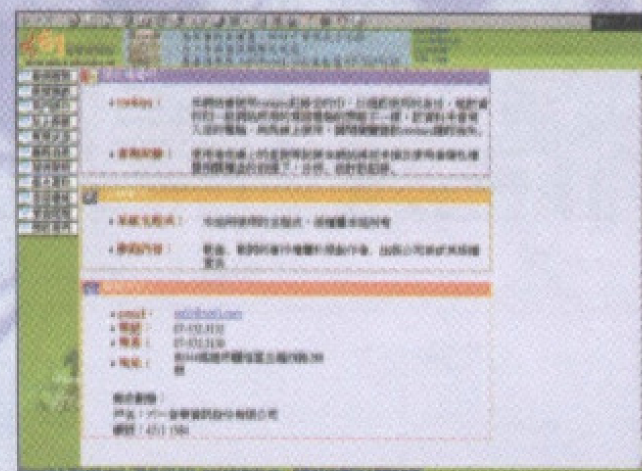
1.放肆音乐通（http://www.yemusic.com）

这里头的歌词虽然不算最全，但是数量比较多，而且查找的速度也非常快，所以首选是它。



2.碧海银沙歌词站（http://www.silversand.net/lyrics）

碧海银沙以它的社区和贺卡而著名，但其歌词站也不容忽视，速度是它的生命。

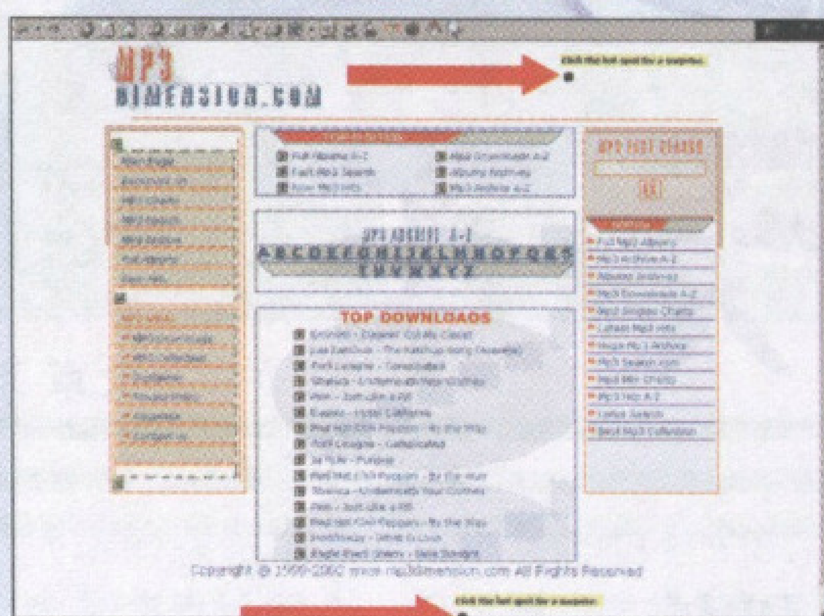


3.六一音乐咨询网（http://so61.com）

这是由中国台湾省一些音乐爱好者制作的，繁体版，但并不妨碍我们交流。它拥有30万歌曲的歌词，速度虽然不快，但数量还是够多，需要进行简单的注册。

英文音乐网站







1.Lycos Music

（http://music.lycos.com）

Lycos是个老牌门户网站了，它的音乐频道也非常不错，不光有音乐的下载服务，还有大量对国外音乐人的介绍，也是个查找资料的好地方。

2.MP3 Dimension

（http://www.mp3dimension.com）

这是一个新近窜红的英文音乐网站，它不仅种类齐全，对非英语系的歌曲也有不少介绍和下载服务提供。

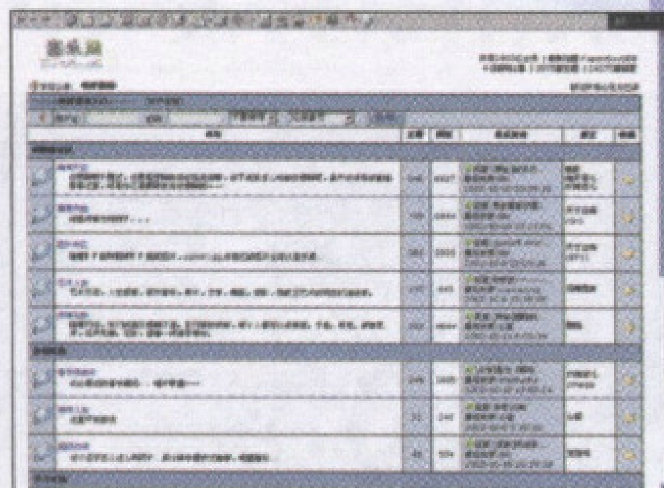
3.MP3公告板

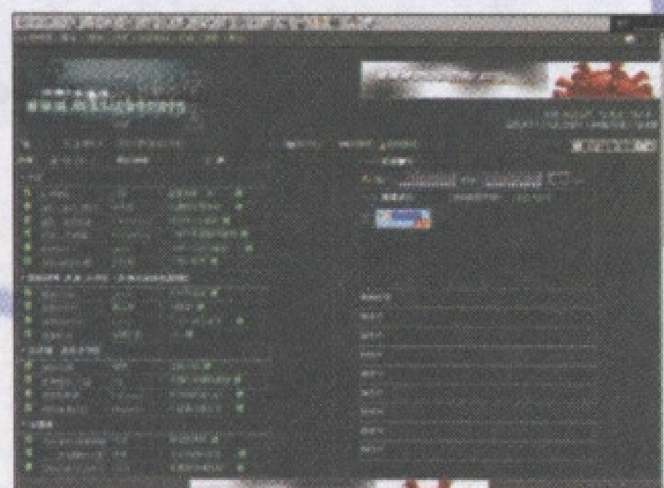
（http://www.mp3board.com）

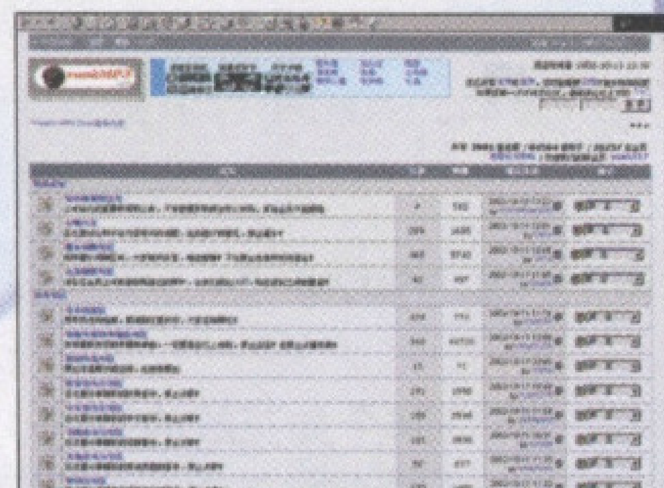
MP3公告板对国外音乐的介绍可以说是非常丰富，但它偏重于对欧美音乐及摇滚音乐的介绍，并且很多好音乐需付费下载。

音乐社区

音乐需要交流，也需要沟通，所以除了听歌曲，更多的人还选择了在聆听的同时和其他爱好者们一起畅谈……







1.一起音乐社区（http://www.17music.net/17bbs/index.asp）

大家一起来，这是一起音乐社区的追求目标。在社区里除了对音乐的讨论还有对艺术及人生的畅谈，除此之外，大家还对音乐的编写进行学习。

2.音乐宿舍（http://www.musicbar.org）

记得上学时住校，大家会在宿舍里一起畅谈，关于生活、关于感情、关于音乐，像爱情一样，音乐也是大家谈论的中心主题。而这个网站就是创造了这么一种氛围，社区建设比较成熟，大家在这里轻松自在，感觉非常不错。

3.Frank音乐社区（www.frankmp3.com）

这是一个纯粹的BBS论坛，大家在这里畅所欲言，论坛分类很细致，从普通音乐的分类到不同国家音乐的分类，还有音频技术等专业话题讨论。

其他特别音乐网站



1.天使花园影视音乐站

（skyangel.chinawolf.com）

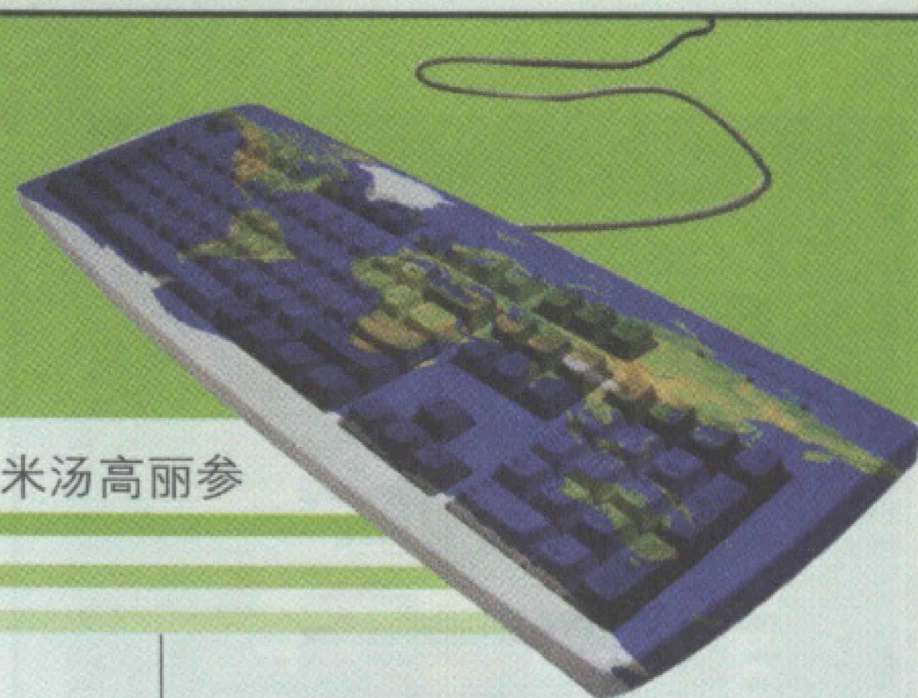
影视音乐是很多爱好者所追逐的，一部优秀的影视都有首好的歌曲来铺垫，而一首优秀的影视歌曲也能带动一部一般的影片，天使花园给大家提供了丰富的影视音乐的欣赏和下载。



2.欧美摇滚街

（www.rock-street.com）

一般的音乐爱好者会有自己特别喜爱的音乐种类，而摇滚乐就是一个不小的群体。这个欧美摇滚街是国内介绍摇滚音乐比较全面的网站，但比较偏重欧美摇滚音乐。

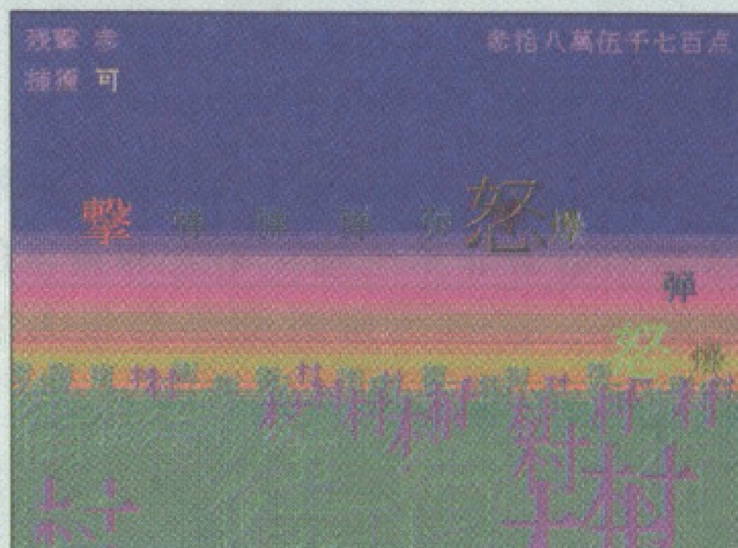


网罗天下

北京 米汤高丽参

击破传

形式：横版射击游戏
大小：1MB
下载：http://140.129.74.157/orinsinal/geki094b.exe



飞行在街道的上空



阳光……

横版射击游戏我想大家都应该玩过，从FC上的“沙龙曼蛇”到MD上SEGA出的“Fire Mustang”，很多人都对这种容量不大，但耐玩性很不错的射击游戏情有独钟。现在我要介绍的“击破传”绝对不是一个简单的横版射击游戏，由一个日本的游戏制作兴趣小组制作。它是一个当你第一眼看到的时候，昏倒，再醒来之后大喊“天哪！哦！天哪！MY GOD”，然后再次昏倒的游戏。

嘿嘿，当然这是夸张，但足以说明它的与众不同，让我们一起来看看它到底是什么吧。这是一个由文字组成的图形射击游戏，它的“主角”是一架飞机，代表它的是一个“机”字，因为是日文，显示的是一个类似于繁体的字符，但大家应该都能看懂。而地面它就是由无数个“路”字组成，游戏中的子弹就由“弹”字组成，而游戏中攻击你的目标，有蝴蝶→“蝶”（“蝶”字会像一个蝴蝶一样纷飞）、蚂蚁→“蚂”（成群结队，一批又一批）、蝗虫→“蝗”（会跳也会飞）、大型的敌人→“大”（真的很大-_-b，在被打中以后会变成“小”，最后“爆”）等等等等，总之在这个游戏的画面中，任何一个看得到的东西都是由它最精炼的一个字来表示，或单个、或成群，实在是有趣，有趣啊。用这样的语句来叙述是完全没办法让你想象出到底是个什么情景的，所以还是亲身去体验吧。

言而总之，这个游戏你一定要玩，因为它太特别了。

神经花园







形式：名剧翻拍
大小：21MB
下载：http://www.easy-film.com/emovie/counterMpeg.asp?id=64

首先，我一定要申明的是，如果你是现在流行时尚的追逐者、喜欢那4个如花般的男人、喜欢那部被禁放的连续剧，我请你不要看这段介绍，更不要下载这部短片。它会对你的身心造成不可估量的打击，对你的感情造成重创，你会哭、会骂人、会骂我（因为我是见过那些所谓忠实的这个迷那个迷的疯狂举动），所以我要提醒你，如果你喜欢F4，如果你喜欢《流星花园》，拜托你不要看！

好了，像电影开头的Warning一样，我已经做了警告，我们还是来看看这个《神经花园》到底是什么吧。它是由香港一个短篇制作小组（Easy-Film）制作，这个小组由一群热爱电影的年轻人组成，多年来一直以低成本及短时间制作不同类型的非商业录像为目标，并且现在取得不错的效果。这部片子是他们最新推出的，在香港的几个小影厅进行了免费放映。虽然是翻拍，但绝对是不同的效果，影片的制作不是为了丑化那几个帅哥靓妹，仅仅是为了娱乐大众，所以大家观赏时报着一颗平常心、观赏之心来看就好。

特别提示：因为是在香港网站上，所以打开速度和下载速度都有限，如果等的不耐烦的朋友可以先下载一段预告片，地址：http://202.103.160.29/entertainment/zuopin2/7446.mpeg

美国地图察看专用


美国的西北角

形式：软件
大小：217kB
下载：http://ftp.pconline.com.cn/pub/download/200203/usaphotomaps.zip

每个人都有猎奇欲，所以这个软件就是满足你好奇心的一个工具。它提供了详细的美国地图，当然详细也有个度，他们自己当然不会把自己的军事秘密之类的都暴露给民众，但民用卫星拍下的照片还是足够你看个够的。该软件支持Windows所有系列。

"USAPhotoMaps"是这个软件的名称，它可以连线至"http://terraserver.microsoft.com/"下载USGS（United States Geodedic Survey）卫星照片，而你只要调整GPS卫星定位的经纬度，再按一下"Download Map Data"，就可以将照片下载回来，并可以拉近或拉远。让美国的一草一木、一人一狗都让你看个够。说不定恰巧能看到你的海外亲戚和失散多年的朋友……嘿嘿。

NVIDIA EarthViewer 3D（GPS全球定位）

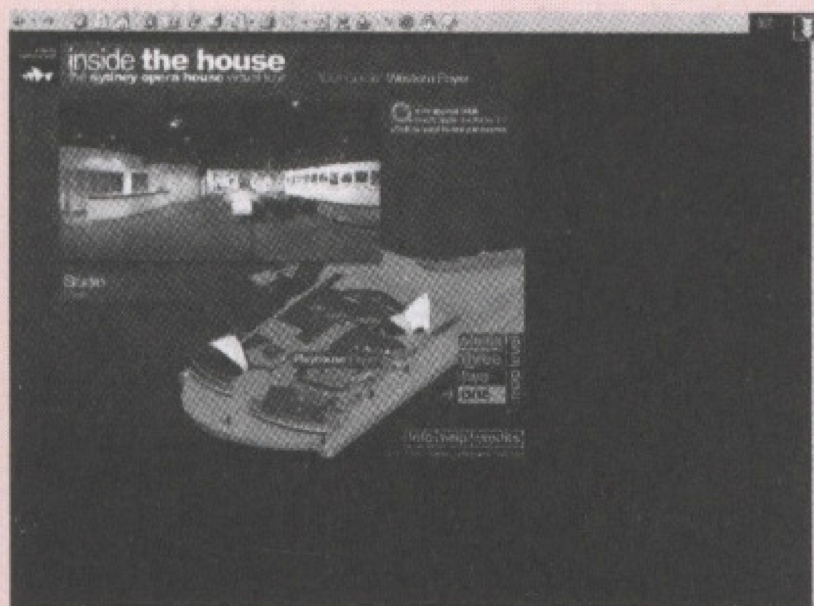
形式：测试、娱乐软件
大小：2600kB
下载：http://ftp.pconline.com.cn/pub/download/200203/earthviewernvweb.exe

NVIDIA公司推出了一个专门为其NVIDIA系列芯片设计的专用地图程序——EarthViewer 3D。这一程序充分发挥NVIDIA显卡GPU（图形处理器）的特点，采用高清晰度卫星、航拍照片，辅以全球定位系统、海拔高度系统，向你展现了全球任何一个角落绝对高清晰度的实景地图照片。这个软件和前头介绍的美国地图察看软件有所不同的，它没有过于细致和夸张，没有细微到让你看见人的皮肤和蚂蚁的洞穴，但一整个地球你想看哪就看哪还是感觉不错的。

注意：由于是专用程序，所以它只可以安装在使用NForce、GeForce2、GeForce3和GeForce4显卡的计算机上。为使程序画面流畅，建议使用128kbs以上高速Internet连接，对了，它还需要简单注册以后进行使用。


日本某公园

悉尼歌剧院



悉尼歌剧院大厅

形式：互动网页
要求：Internet、56k Modem以上速度的连接
下载：http://www.soh.nsw.gov.au/virtual_tour/vrtour2.html

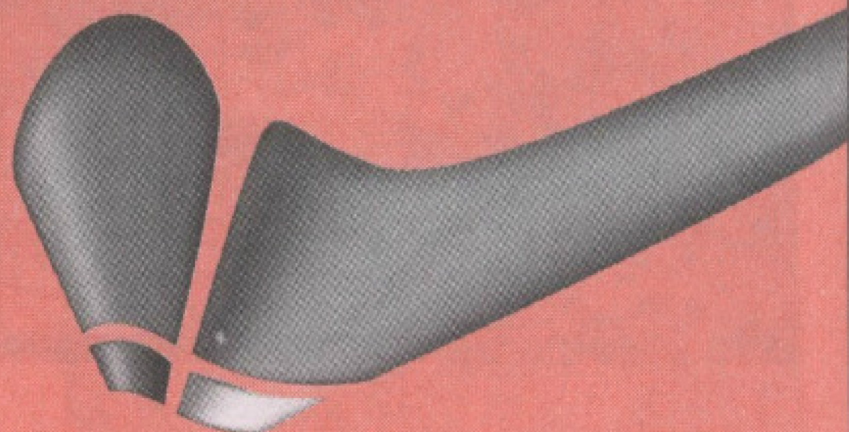
这个还是一个全景观看软件，但放置方式是在一个互动网页上。如果你对举世闻名的悉尼歌剧院感兴趣，不妨到这里参观一下，它采用全景浏览方式，让观看者从不同角度来观察悉尼歌剧院的各个角落。

在Loading之后，即可看到3D建模的悉尼歌剧院，可随意点击。接下来你就会像站在歌剧院内一样，可以前后左右360度全视角观看，也可以随意进出所有的门（不知道真的去了悉尼歌剧院是不是可以随意乱窜），这种逼真的效果和互动的感觉是在平面照片上无法感受的。这也是澳大利亚政府为了开拓旅游市场，专门为这个国家代表性建筑物制作了这个互动网页，大家感兴趣可以来转转、看看。

MSN 4.7新增功能简介

陕西 王伟

相信大家都已经体验过MSN聊天的新感觉，在本刊第14期中，我们推出了MSN的专题，上面介绍了MSN4.6版本的使用。最近，微软推出了MSN4.7，在过去的版本的基础上增加了一些新特性，使得MSN的易用性和功能都得到较大幅度的提高，但它只能在WinXP上使用。在WinXP中，系统在初始安装时就已集成了Windows Messenger 4.0版。你可以通过下列地址将其升级：http://messenger.microsoft.com/cn/download/download.asp?client=0。那么到底MSN4.7在哪些方面得到了加强呢？下面随我一起来看看。



一、增加的功能

1.真正实现面对面的交谈方式

在以前的版本中，MSN是通过调用Netmeeting来实现视频的聊天功能，而在MSN4.7中，你直接利用MSN即可与朋友进行面对面的交谈。如今，价格低廉的视频头和宽带技术可以让这项功能发挥到极致。

2.与朋友组成一组以获取帮助

新增加的“远程协助”功能可以让MSN跟你与朋友之间进行连接，你的朋友就可以通过这种方式看到你并在你的许可下控制你的计算机。就像你们坐在一起看着同一个屏幕一样，MSN的这项功能将网络的开放共享功能发挥到最大。

3.与朋友一起使用同一程序

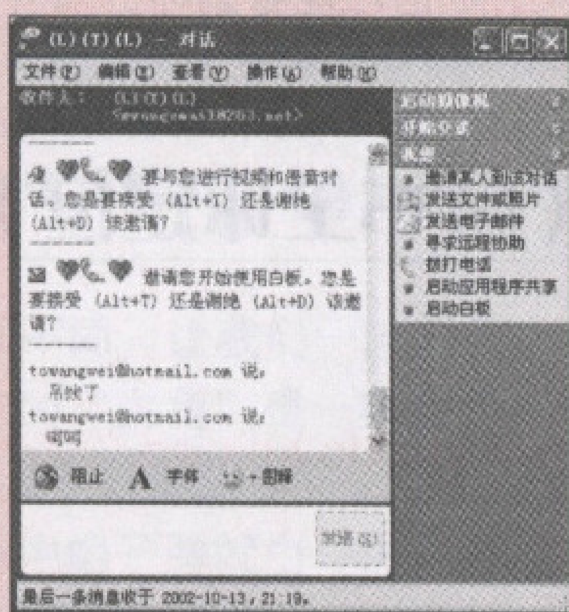
当你的朋友也使用MSN时，你的朋友可以通过MSN打开你电脑上的一些程序（例如Word程序），然后和你一起处理文档。此时，你的朋友并不需要安装该应用程序，他可以通过MSN与你进行程序的共享。

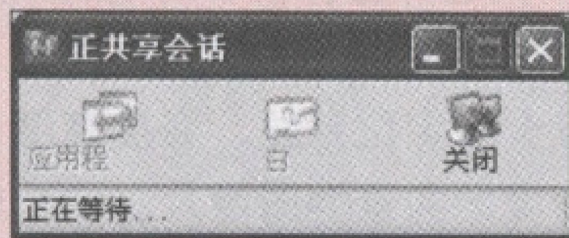
4.使用白板

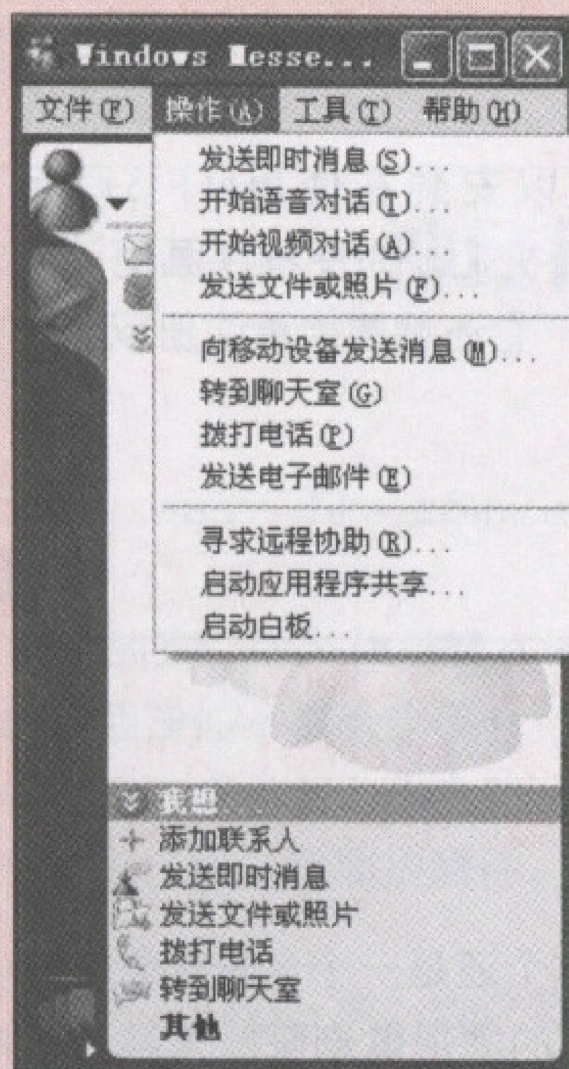
MSN中新增加的“白板”功能与Netmeeting中的“白板”功能一样，你可以与朋友一起在白板中画图、写字等，使得聊天更具有趣味性。

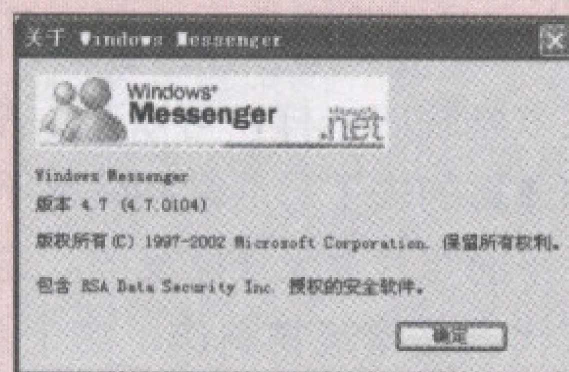
5.快速访问功能

如果希望“拨打电话”、“启动视频对话”或使用MSN的任何其他功能，只需在快速访问功能选项处单击一下即可，快速访问功能就犹如快捷键一样使得操作变得更加方便。









6.控制你的信息

你可以完全控制你的联机状态及向他人显示的方式。在新版本中，你还可以方便地控制谁可以或不可以发送即时消息给自己。

可以看出，在MSN的新版本中，增加的很多新功能都是在聊天的附加功能上有所提高，而且是把过去老版本中Netmeeting上的一些功能独立出来。它们在文件和程序的共享上面得到很大的改进和发挥，使用MSN与朋友进行交流更加方便、丰富多彩，这是其他任何一款即时聊天工具所不能比的。

二、提升的性能

WinXP包括许多改进，它使你在通过计算机进行语音和视频通话时能够获得更佳的视觉和语音效果。主要包括如下几点。

1.新改进的音频编码解码器

新版的MSN对语音进行编码并将其通过Internet进行发送的技术得到显著改进。

2.自动调节Internet的通信条件

当Internet变得堵塞时，MSN可自动进行调节以使你获得高质量的通信效果，而且在通信效果不理想的情况下，MSN还会为你发送多份语音副件，这样在语音不通畅的情况下也不至于影响你的通话。

3.可以兼容大量经济型的视频头

大多数USB甚至IEEE 1394视频摄像机可与WinXP兼容，这样你在对硬件的选择上面就更加自由，也使视频聊天效果得到充分的发挥。

在未安装PowerPoint程序的电脑上播放演示文稿

■湖南 aj

当你需要将演示文稿发送给别人观看时，而你的同事的电脑中又未安装PowerPoint软件，这时你可采用“打包”的方法实现此功能（文件菜单中的打包功能）。当然，也可以用下文的方法来制作演示文稿，这样别人就可在不安装PowerPoint程序的电脑中欣赏到你所制作的演示文稿。

1.在PowerPoint中制作好演示文稿后，选择“文件”菜单中“另存为Web页”命令，打开“另存为”对话框。

2.单击“更改标题”按钮，在“页标题”编辑框中输入将要在浏览器标题栏中显示的标题，单击“确定”按钮返回“另存为”对话框。

3.选择好文件的保存路径，然后在“文件名”框中键入演示文稿的存盘文件名，如“我的演示文稿”。如图1所示。

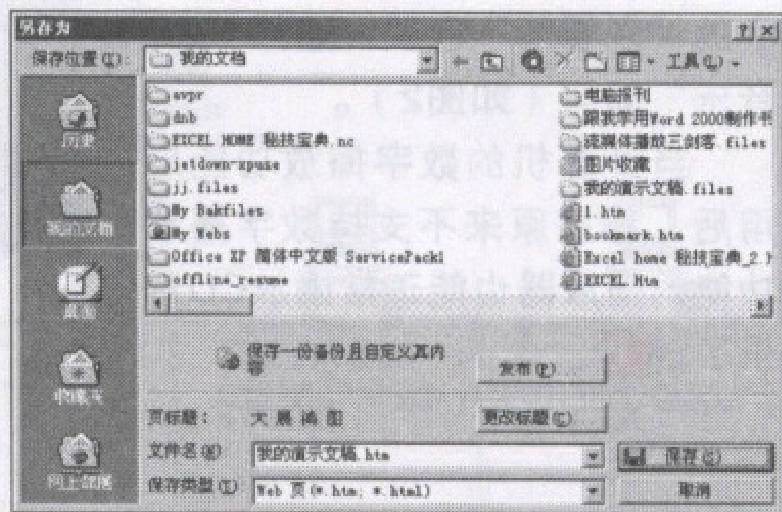


图1

4.单击“确定”按钮将文件存盘。

运行资源管理器程序，在用户设置的演示文稿保存目录中可看到一个名为“我的演示.htm”的Web文件及一个名为“我的演示文稿.files”的文件夹。将此Web文件及文件夹发送给同事。

当同事需要观看演示文稿时，只要将你发来的演示文件复制到计算机中，然后使用IE浏览器打开“我的演示.htm”文件就可在浏览器中欣赏到精美的演示文稿。如图2所示。当用户使用浏览器观看演示文稿时，在演示窗口下方会出现几个控制按钮，利用它们可控制演示文稿的演示。如图3所示。

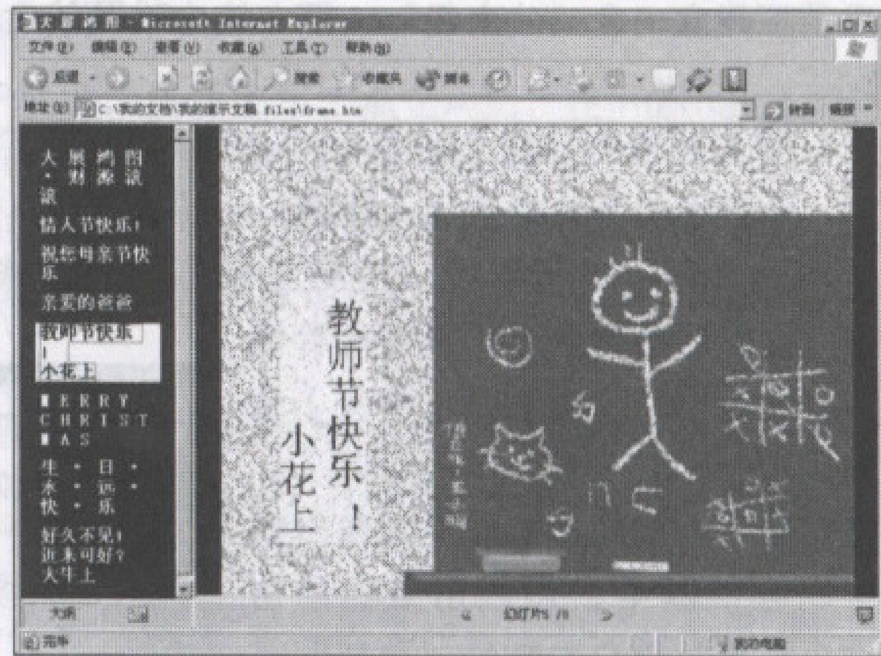


图2

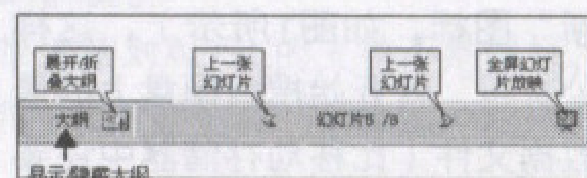


图3

用“MP3自动改名器”自动更改MP3文件名

■山东 郑振涛

和很多朋友一样，我也喜欢从网上下载MP3来听，但通常情况下这些MP3是以数字或英文命名的，根本看不出MP3文件的歌手及歌名，管理起来实在不方便。因此，我喜欢将MP3文件名改成由歌手和歌名组成的比较直观的名字，这样看上去舒服，一目了然，找起来也很方便。但为MP3改名也不是一件简单的事情，先要用Winamp来查看信息，然后在资源管理器里手动改名。这样应付几个文件还可以，如果多达几十甚至上百个文件，处理起来太麻烦了！有没有办法更轻松地实现呢？“MP3自动改名器”这个小软件可帮助你解决这个问题。它能自动提取MP3文件TAG标志中的歌手与歌名信息，组成新的文件名来为MP3命名。有了它，数百个MP3文件瞬间就可完成改名。

一、下载和安装

“MP3自动改名器”是一个只有169k的免费软件，最新版本是1.2.0.98，大家可到http://coolqiang.myrice.com/mysoft/mp3name.zip去下载，下载后无需安装，解压后直接运行mp3name.exe即可，其主界面如图1。

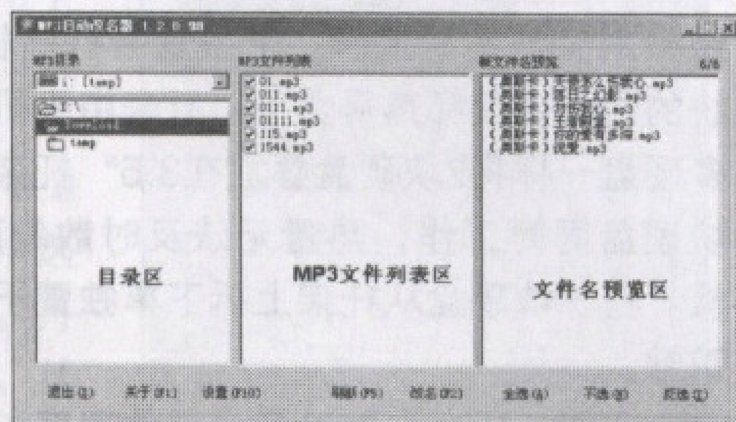


图1

二、软件的使用方法

1.在MP3目录区中定位到MP3文件的保存目录，如图2。

2.这时在MP3文件列表中会自动显示出该目录下的所有MP3文件，用鼠标勾选要更名的文件，如图3。

3.右边的新文件名预览区会显示出软件能改名的文件的新文件名预览，如图4。

4.单击“改名”按钮即可完成更名操作。

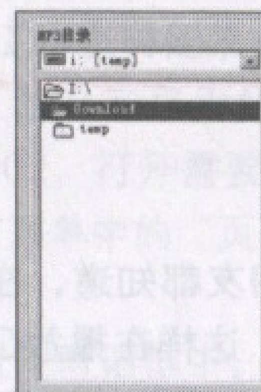


图2

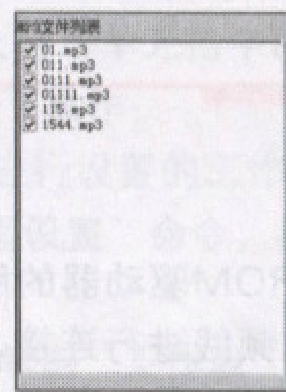


图3

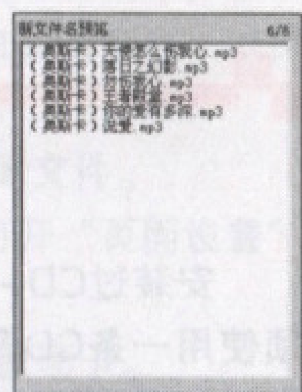


图4

三、软件的适用范围

需要提醒大家的是，由于MP3的TAG标志需要MP3的制作者来完成，因此，并非所有的MP3文件都含有TAG标志，只有具备以下条件的MP3文件，才会有新文件名预览：

1.MP3文件中有TAG信息；

2.TAG信息中必须有歌名（歌手可以没有），歌名是新文件名的最基本信息；

3.歌手及歌名不能含有非法字符（包括\/:*?"<>|等文件名中不能含有的字符）；

4.根据TAG信息得到的新文件名与原文件名相同。

移动存储器备份数据有妙招

■辽宁 柳林

随着大容量移动存储器的诞生，备份整个硬盘分区上的重要数据不再是很难办到的事情。可如果备份的数据目录文件众多，更新起来就十分费劲，有没有什么好办法可以解决呢？如果在移动存储器的根目录下建立一个“公文包”，那么这个难题就会迎刃而解。具体方法如下：

首先将鼠标定位到你移动存储器的根目录下，然后单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“新建”→“公文包”（如果新建菜单中没有“公文包”，可以到“控制面板”下的“添加/删除”中进行添加），最后将需要备份到移动存储器上的数据文件（包括文件夹）全部拷贝到“公文包”中就可以了。以后硬盘上的数据需要更新备份到移动存储器中，可以用鼠标单击“公文包”窗口左侧的“更新所有项目”按钮（或工具栏上的“全部更新”图标，如图1所示），这样“公文包”就开始搜索硬盘上的最新数据文件（比移动存储器中还要新的数据文件），找到了所有需要的更新文件后，系统会弹出一个“更新”提示（如图2），这里可以全部更新也可以进行有选择的更新，确定需要更新的文件后单击“更新”按钮，硬盘上的最新数据文件就会全部更新到移动存储器中了，这样就达到了数据同步备份的目的。P

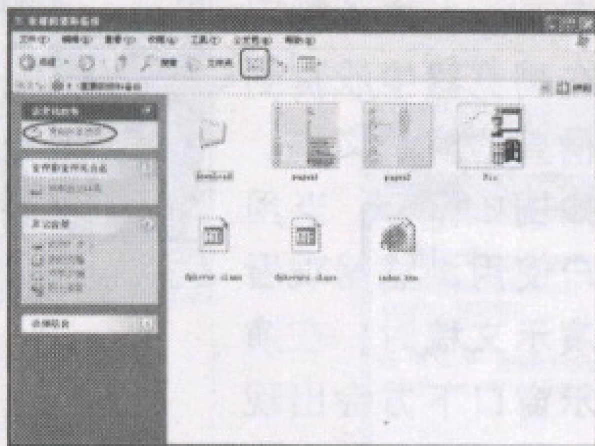


图1

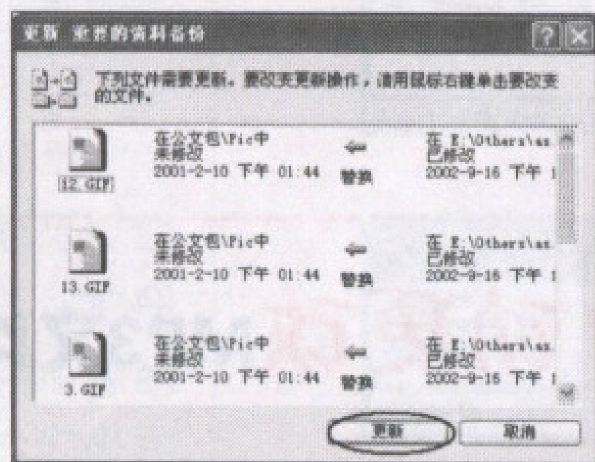


图2

不用音频线照样听CD

■湖南 周进

安装过CD-ROM驱动器的朋友都知道，在光驱和声卡之间必须使用一条CD音频线进行连接，这样在播放CD时才能听到CD音乐。如果你的CD驱动器中没有使用音频线，而你此时又想听到CD音乐时，可采用如下的方法来欣赏CD。

一、直接连接法

在CD-ROM驱动器的面板中，都会提供一个耳机插孔，当你想欣赏音乐CD时，可将音箱插头直接插到光驱面板的耳机插孔中，这样在播放CD时就可听到CD音乐。

二、启用数字CD播放

如果你的声卡和CD-ROM支持数字播放功能，并且操作系统为Windows 98SE/Me/2000/XP，那么完全可抛弃音频线，启用数字播放功能来欣赏音乐CD，下面以Win2000为例，介绍一下具体方法。

1.打开“控制面板”窗口中的“系统”选项，选择“设备管理器”，在设备清单中选中你所使用的CD-ROM，单击工具栏的“属性”按钮，打开“属性”对话框。

2.单击“属性”选项卡，选中“在这个CD-ROM设备上启用数字CD音频”复选项。如图1所示。如果此选项呈灰色不可用状态，说明你的声卡不支持“WDM”格式的驱动程序，不能使用数字方式来抓取CD音轨。

3.单击“确定”按钮，重新启动计算机。

如果你用的是Win98，那么设置方法是在“控制面板”窗口中的“多媒体”选项，选择“CD音乐”即可（如图2）。

当计算机的数字播放功能启用后，那些原来不支持数字播放功能的播放器也能正常播放CD音乐了。P

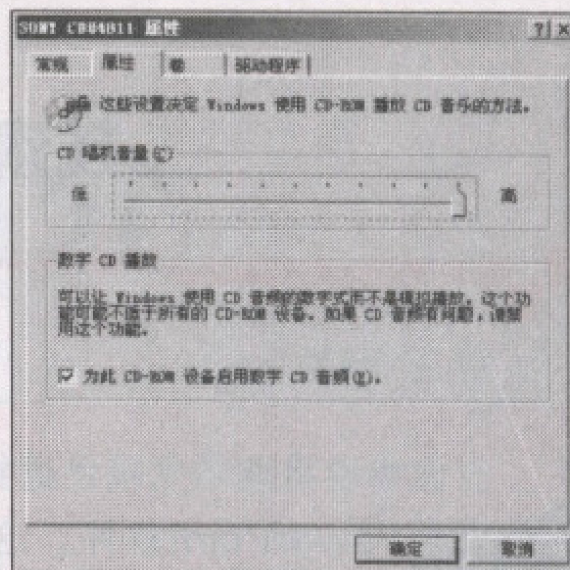


图1

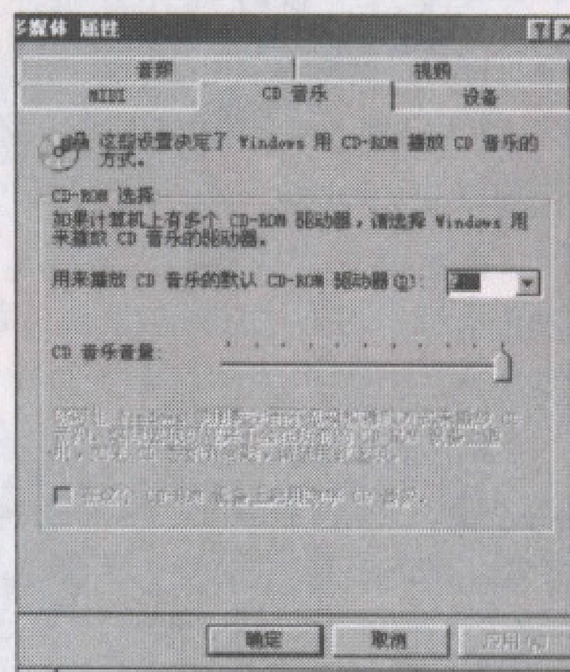


图2

装机心得两则

■北京 Worker

1.不听话的网卡

一日，因原主板损坏，更换微星845Ultra主板，重装系统时发现原来工作正常的联想D-Link网卡在WinXP下始终无法正常工作，症状表现为网卡无法获取正确的IP地址，大部分时间显示为0.0.0.0，偶尔重新启动后又会获取一个莫名其妙的IP地址，因此总是无法与单位的局域网成功连通。重新插拔多次均不能解决问题，后更换了一个PCI插槽，故障消失，网卡至今工作正常。

心得：配件出现莫名其妙的问题时不要急于更换，多试一些办法可能就会解决。

2.热坏了的RAID

更换的微星845Ultra主板自带Promise公司的PDC20276 IDE控制芯片，支持RAID功能。于是新购2块Maxtor金钻七代60G硬盘，搭建起一个ATA/133带宽的总容量为120G的RAID 0系统。安装完毕进入系统，速度果然快了许多。不过没等高兴多长时间，硬盘便发出异响，随后系统蓝屏死机。重启多次都出现这种情况，系统根本无法正常工作。于是重新打开机箱检查，发现组成RAID系统的两块硬盘都热得烫手。原来由于机箱内空间有限，便像以前装多硬盘一样将2块硬盘叠放在3.5″托架上，而RAID系统总是要求2块硬盘同时工作，热量无法及时散发出去，导致系统过热报错死机。将一块硬盘从托架上拆下单独置于机箱底板上，系统终于恢复正常。

心得：现在电脑的各个部件速度和耗电量都在飞速提升，因此散热问题绝对不容忽视，当自己的系统出现异常情况时，可先从这方面找找原因。P

寝室ADSL共享心得

■湖北 六栋男生

首先讲一下我们的基本装备。

操作系统：Windows Me/98

ADSL modem：深圳艾玛FTIM701G

共享软件：Sygate office network 4.02 build 803

前几天寝室申请了一条宽带，线是牵好了，但麻烦又来了，由于我们是凑钱装宽带，需要多台电脑共享那一条宝贵的带宽，但中国电信并没有这项服务，我们只有DIY了，下面我主要讲一下多机Hub共享上网设置心得，供那些同命相怜的同学们参考。一般的共享连接有两种方式，一种是单网卡（Single NIC）共享PPPoE连接（这种连接需要带路由功能的ADSL Modem），另一种是双网卡（Dual NIC）共享PPPoE连接（这种管理比较方便）。在这里我们选择第二种方案。具体配置如图1。

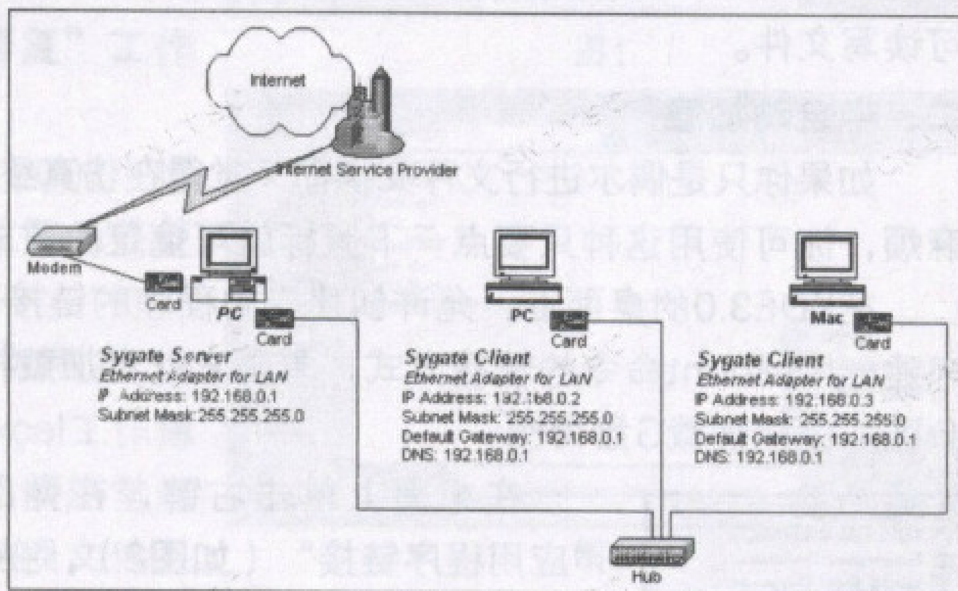


图1

一、主机设置

1.首先规划建设好局域网。我们采用WinMe操作系统，并借助TCP/IP协议组成WinMe对等局域网,IP地址采用Internet保留的私有地址,具体分配规则如下所示：

A类：10.0.0.0～10.255.255.255

B类：172.16.0.0～172.31.255.255

C类：192.168.0.0～192.168.255.255

这可根据喜好而定，在我们的局域网中采用C类地址，子网掩码为255.255.255.0。

2.网络服务器（接Hub的网卡）选用的IP地址为：192.168.0.1，子网掩码255.255.255.0。

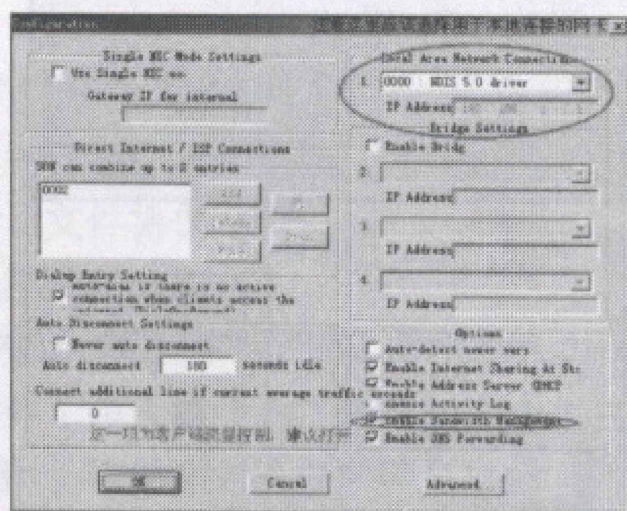


图2

3.拨号软件的安装，我们用Enternet300 ADSL虚拟拨号程序，值得注意的是SyGate的安装需要在拨通网络的情况下进行。

4.SyGate的具体设置：

打开配置界面（Configuration），在Local Area Network Connection中选择用于本地连接的网卡（如图2），也就是与局域网相连接的那一块；在高级选项卡（Advanced Settings）中Tools下拉菜单中选择Bandwidth Management，打开Settings选项卡（如图3），其中A为流量控制选项，也就是指定Sygate服务器最多提供用户共享访问互联网的带宽可以设置的范围从6kB/s到6 000kB/s，由于我们只有几台电脑共享带宽，所以调得小了点，具体多少要看情况而定。B选中是让服务器根据客户端对带宽的使用情况分配一定数量的带宽。C是使用各种网络应用程序所需的带宽，可自己分配。

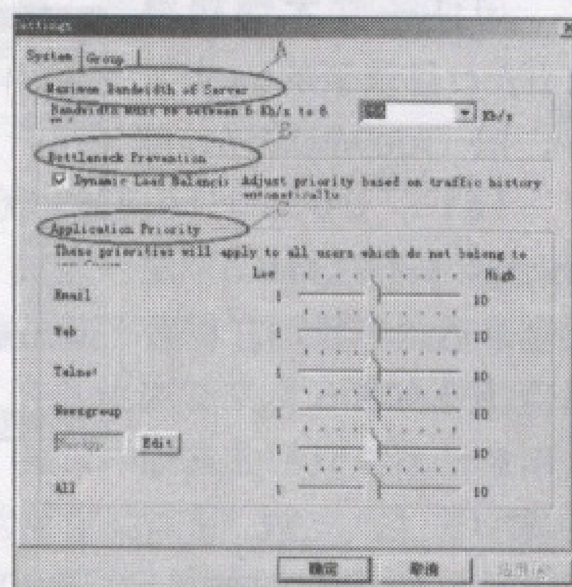


图3

接下来是控制访问的设置，打开主界面，点击Advanced-Permissions进入输入密码（如图4），进入Permissions设置界面，服务器可在黑名单Black List中输入想要拒绝访问网络的IP地址，然后选定，点击Add，在Internal Ip Address中再次输入即可。当然还可以进行时间的限制。

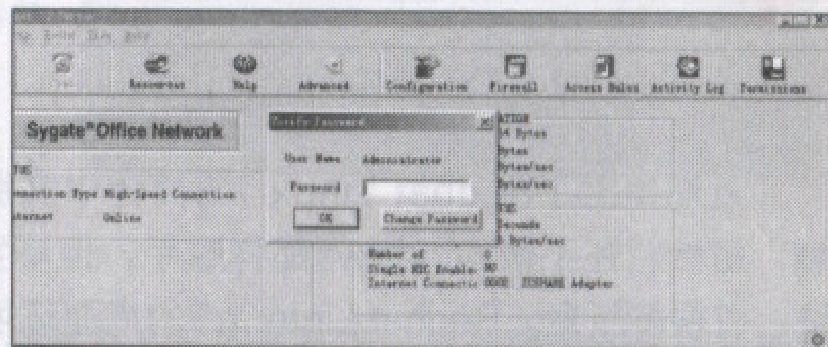


图4

5.在主机控制面板“网络”选项的DNS选项中输入提供接入服务的ISP的DNS服务器地址，完毕后重启机器。

二、客户机的设置

1.客户机的设置相对简单些，因为Sygate的一大优势就是客户端不需安装，只要将IP地址设置为192.168.0.0～255，子网掩码均为255.255.255.0。

2.网关设置成服务器的内部IP。这里是192.168.0.1，启用DNS，主机名一项填主机的网络邻居名，DNS服务器填主机IP。注意，这一步一定要填对，这是客户机设置的关键。

3.由于WinMe自带的网络共享连接对ADSL的支持不是很好，对共享上网有一定影响，所以客户机的设置要选择“到家庭网络中其他计算机的连接……”

4.记得取消“Internet属性设置”→“连接”→“局域网设置”→“自动检测设置”，经过以上设置之后，一个小型的局域网共享ADSL上网就搞定了，俺们大家一边偷着乐呀…… P

禁止打印错误单元格中的信息

■湖南 周进

在Excel 2002工作表中，如果存在错误单元格，那么Excel就会使用一些特殊的符号或名称来提示错误原因，当你打印输出这些包含有错误单元格的工作表时，错误信息提示也会同时被打印出来。如果你希望Excel在打印工作表时能禁止打印单元格中的错误信息，以保证工作表的美观时，那么可采用如下操作：

1.启动Excel 2002，打开需要进行设置的工作簿文件。

2.选择“文件”菜单中的“页面设置”命令，打开“页面设置”对话框。

3.在“页面设置”对话框中，单击“工作表”选项卡。

4.在“打印”选项区中，可以看到有一个“错误单元格打印为”选项，系统默认方式下是将“错误单元格打印为显示值”。如果我们不希望在工作表中打印单元格中的错误提示时，只要从此选项的下拉列表框中选择“空白”即可。如图1所示。

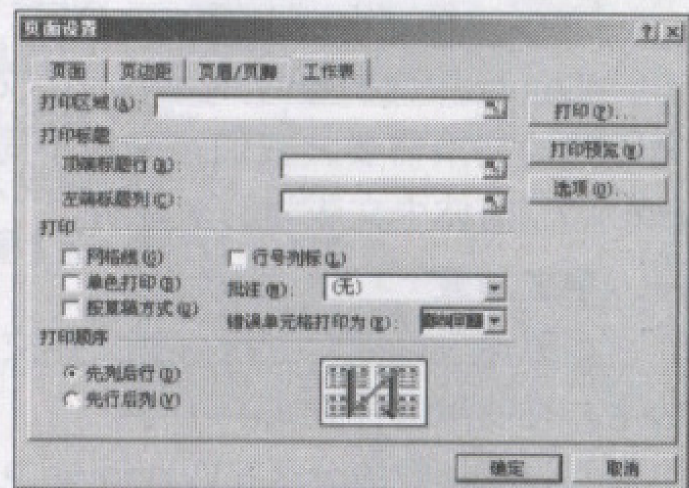


图1

5.单击“确定”按钮关闭“页面设置”对话框。 P

Linux桌面背景随心换

■安徽 屠志成

近期用上了Redhat Linux 7.3简体中文版，过了一把“自由”瘾，虽然它还不像Windows那样顺手，但毕竟是一个全新的操作系统，有很多新意。Redhat Linux 7.3的桌面环境是KDE3.0，有一个很实用也很有创意的功能，就是可自由更换桌面背景，只需简单的几步就可搞定。

在面板上单击“控制中心”，在打开的窗口中单击并展开“观感”，再单击打开“背景”窗口，切到“墙纸”选项卡，选中“多幅墙纸”（如图1）。单击“设置多幅”，在打开的“单幅墙纸”对话框中单击“添加”，就会打开“选择”对话框（在对话框中系统默认展开的是收藏桌面图片的文件夹，如图2）。单击查看方式中的预览按钮，一点击可预览图片，然后按住Ctrl键选中自己喜欢的多幅图片，单击“确定”返回。在对话框中把“时间间隔”设为你需要的值，“模式”有“顺序”和“随机”两种，任选中一种（如图3），“确定”，返回“背景”窗口。再点“应用”→“确定”，设置完成。

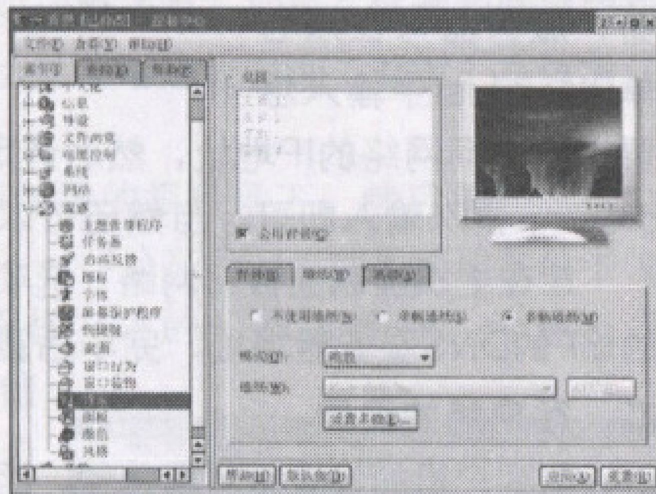
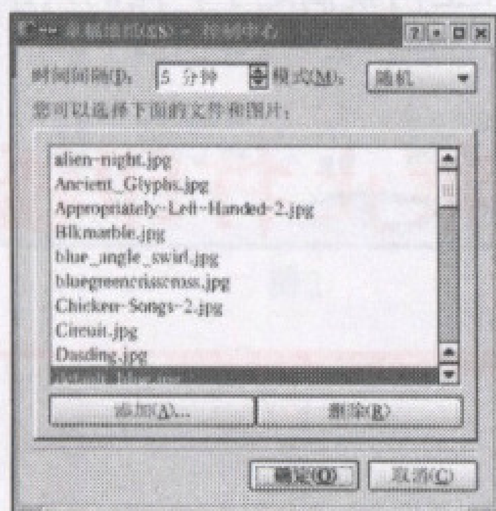

图1


图2


图3

这样，每隔一段时间（由你设定），桌面背景就会自动更换一次，常换常新，感觉真是不错。

Linux下加载Windows分区的几种方法

■安徽 屠志成

Linux系统可识别Windows分区，默认情况下不自动加载它。但有时在Linux中需要与Windows分区交换文件，这就需要加载它。根据不同的交换需要，我们可采用不同的加载方式。下面以RedHat Linux 7.3简体中文版为例来说明。

一、手工加载

如果你只是偶尔进行一些文件交换，又喜欢在仿真终端中捣鼓的话，可使用这种方式。

假设要加载的分区在Windows中是G盘，你可在Linux的/mnt目录下建一个g目录，/mnt是Linux专门为加载各种存储设备而设的目录，默认情况下就有floppy（软驱）和cdrom（光驱）两个目录，然后再推算一下它在Linux中是第几个设备，方法是：Linux把第一硬盘的第一分区标为hda1，扩展分区的第一分区标为hda5，也就是说D盘就是hda5，那么G盘就是hda8，其它的依此类推。

进入KDE桌面后，打开仿真终端，输入“mount -o iocharset=cp936 /dev/hda8 /mnt/g”（不带引号）命令，回车就搞定了（如图1）。进入/mnt/g目录看一看，怎么样？G盘的所有内容都在里面吧。

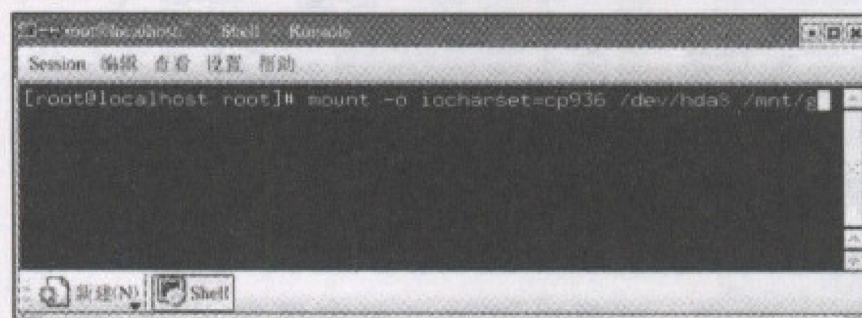


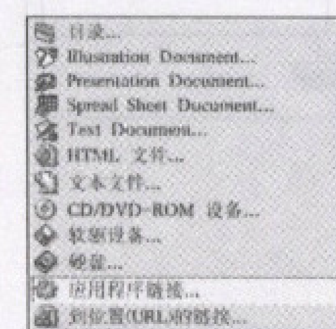
图1

解释一下，“mount”是加载分区的命令，“-o iocharset=cp936”是参数，使用这个参数，我们在加载某一分区后，不仅可读写文件，还可正常显示中文长文件名。“dev/hda8”是G盘在Linux下的名称，它是被作为一个设备放在/dev目录下的，“/mnt/g”是加载G盘的目标目录。整个命令的意思是把“dev/hda8”（G盘）挂接到“/mnt/g”目录，并且可显示中文长文件名，可读写文件。

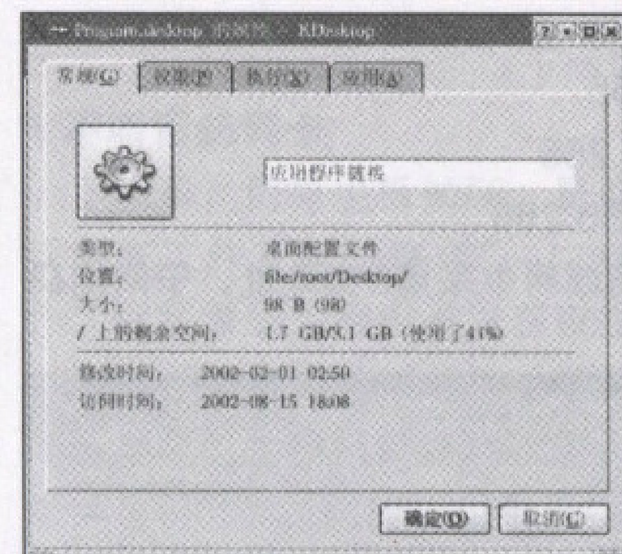
二、半自动加载

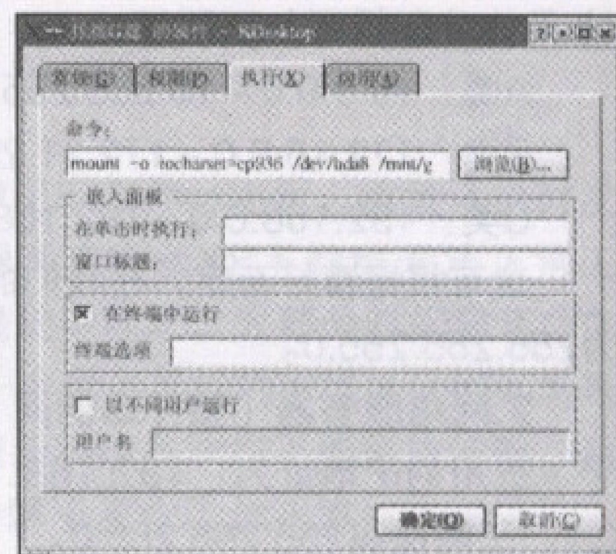
如果你只是偶尔进行文件交换而又觉得在仿真终端中输入命令太麻烦，你可使用这种只要点一下鼠标就可搞定的方式。

在KDE3.0的桌面上，允许创建应用程序的链接，我们可利用它来建一个Mount命令的快捷方式，单击它就可加载指定的Windows分区。仍以加载G盘为例：


图2

在桌面上单击右键，在弹出的菜单中选择“应用程序链接”（如图2），在“常规”选项卡的文本输入框中输入你自己指定的名称（如“加载G盘”），切换到“执行”选项卡，在“命令”输入框中输入“mount -o iocharset=cp936 /dev/hda8 /mnt/g”，选中“在终端中运行”复选框，点“确定”退出（如图3、图4）。


图3

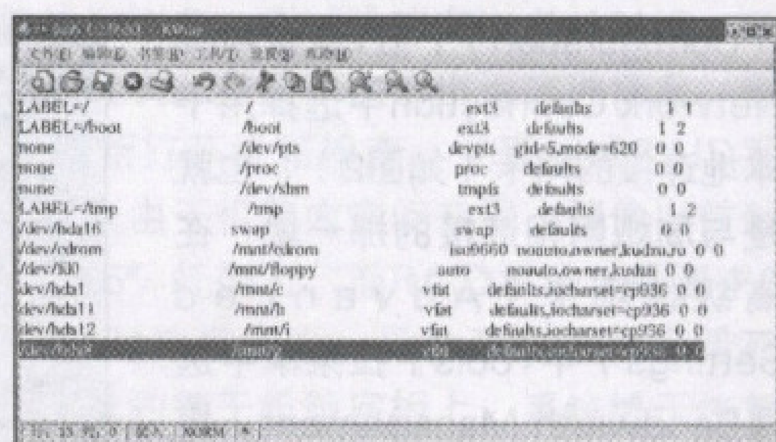

图4

单击桌面上的“加载G盘”图标，终端窗口一闪，G盘就可加载了。

三、全自动加载

如果是经常进行文件交换，希望一进入Linux就加载特定的分区而且又想把这一分区挂接到固定的目录的话，你可使用这种方式。

用任一文本编辑器打开/ect目录下的fstab文件，把“/dev/hda8 /mnt/g vfat defaults,iocharset=cp936 0 0”添加到最后一行后面，保存后退出（如图5）。每次重新启动系统时都会自动加载G盘。说明：“vfat”表示加载的是FAT32文件系统，如果是“msdos”则是FAT16文件系统，“ntfs”是NT的NTFS文件系统。


图5

修复损坏的Excel文件

■山东 西贝

如果某个Excel工作簿文件损坏，那么请试试以下方法，或许能给你一个意外的惊喜，帮助你修复受损的工作簿文件。

一、将工作簿另存为SYLK格式

如果受损工作簿可以打开，但无法编辑和打印，那么请尝试将工作簿文件转换为SYLK格式（如图1），这可以筛选出文档中的损坏部分，请首先尝试该法。

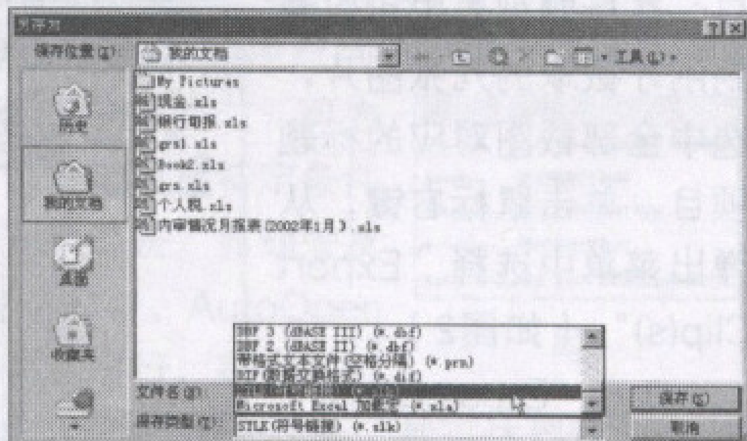


图1

二、“打开并修复”工作簿

Excel XP（2002）增强了对受损工作簿的修复功能，新增了一个“打开并修复”命令（如图2），可检查并修复Excel工作簿中的错误。如果使用常规方法无法打开受损文件，请试用该法。在弹出的对话框中，请单击“修复”按钮（如图3）。

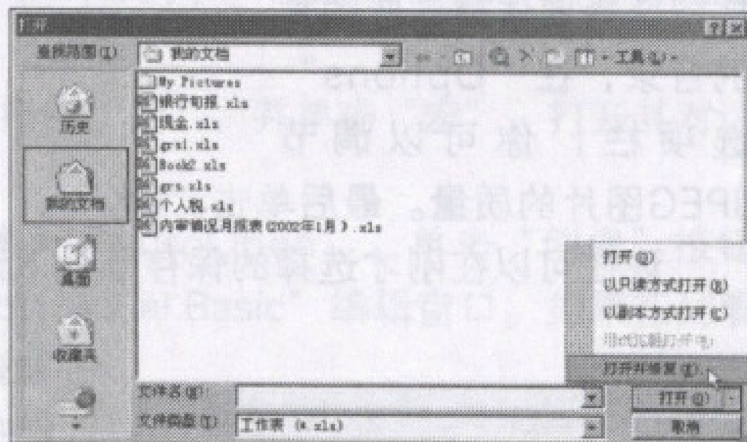


图2

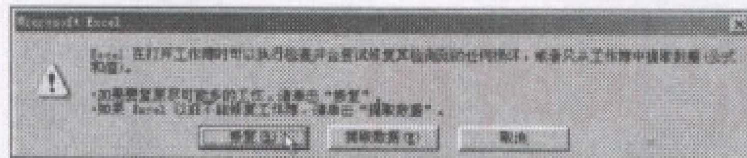


图3

三、自动恢复文件

如果文件损坏发生在Excel程序遇到问题并停止响应之后，你可以强制关闭程序，如果问题发生在断电之后，那么你可以重新启动Excel，此时Excel将自动打开“文档恢复”任务窗格，并在其中列出了程序停止响应或断电之时Excel已自动恢复的所有文件。如果文件标题中含有“[已恢复]”，则该文件通常比标题中含有“[原始文件]”的文件包含更多最近所作的更改。对于每个要保留的文件，请指向“文档恢复”任务窗格中的该文件，单击文件名旁的箭头，然后执行下列操作之一：

1.若要使用该文件，请单击“打开”（如图4）。

2.若要保存该文件，请单击“另存为”，再输入该文件的名称。默认情况下，文件将保存在与原文件相同的文件夹中。如果使用与原文件相同的名称，则原文件将被覆盖。当看到一条消息询问你是否要替换已有文件（包含截止上一次保存文件时所作的更改）时，请单击“是”按钮。

3.如果要查看对文件所进行的修复，请单击“显示修复”。

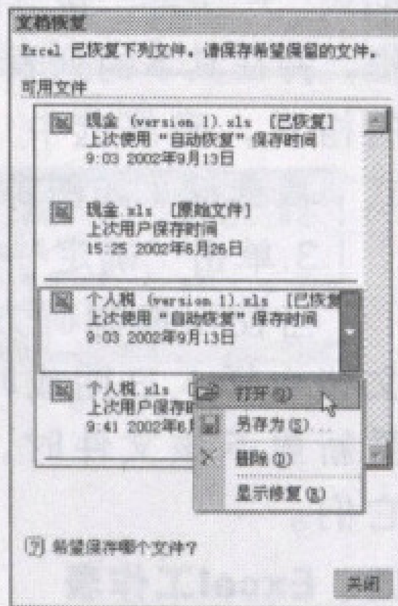


图4

打开或保存了所有要保留的文件后，单击“文档恢复”任务窗格中的“关闭”按钮。任务窗格是Excel XP提供的新功能，如果你在用Excel 2000，则Excel将会在重启后自动打开所有修复文件，而不是将它们显示在任务窗格中。当然，要让Excel在断电等情况下自动恢复文件，事先应打开其自动恢复功能，方法是：在“工具”菜单中，单击“选项”命令，再单击“保存”选项卡，确认清除“禁用自动恢复”复选框，然后选中“保存自动恢复信息，每隔X分钟”复选框，并在“分钟”前的框中指定希望Excel程序保存自动恢复文件的频率（如图5），单击“确定”按钮。

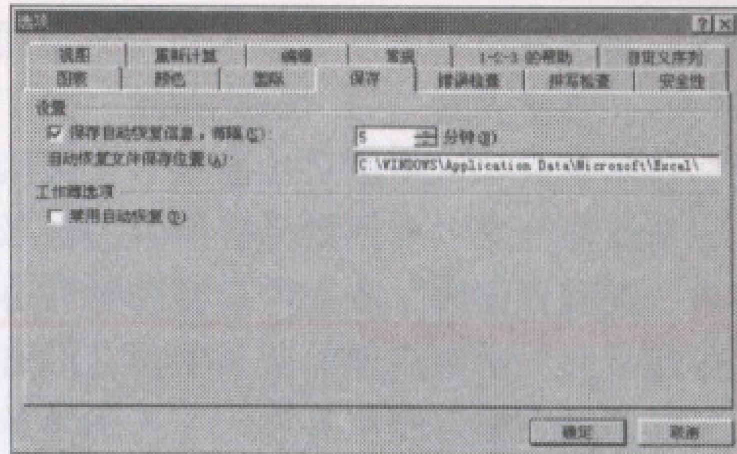


图5

四、手动恢复文件

如果Excel在重新启动后没有自动打开恢复文件，那么你可以手动将其打开。

1.在“文件”菜单中，单击“打开”命令。

2.通过“查找范围”框，定位并打开包含自动恢复文件的文件夹。或许你不知道该文件的位置，那么请在图5中查看“自动恢复文件保存位置”框中的路径，该文件夹即是Excel保存自动恢复文件的文件夹。

3.在“文件类型”框中，单击“所有文件（*.*）”，然后在文件列表中选择要恢复的文件，单击“打开”按钮。

五、用Excel修复软件修复

在“http://www.officerecovery.com”网站上提供了专门帮助修复受损Microsoft Office文档的软件，其中的“ExcelRecovery”专门用来修复损坏的Excel文件。而且在你下载并安装了这些软件后，会在相应Office程序的“文件”菜单中生成一个“Recover…”命令（如图6），使用该命令就可以方便地修复Office文档。不过，这些修复Office文档的软件可都不是免费的，而且对中文的Office文档修复效果欠佳。

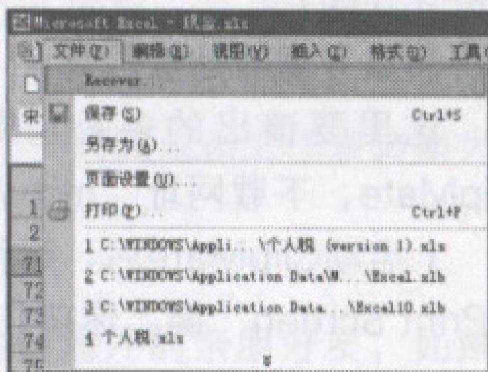


图6

Word 2000中妙用自动更正插入特定图片

■湖南 aj

用户使用Word 2000编辑文档时，经常要在文档中插入公司标志等特定图片，一般情况下都是通过“插入”→“图片”→“来自文件”的方式选择需要在文档中使用的图片。其实在Word 2000中，可将你所要用的图片作为自动更正词条，当遇到需要在文档中插入特定图片时，只要键入预先设置的字符，即可快速在文档中插入。具体操作方法如下：

1.选择“插入”菜单中“图片”子菜单中的“来自文件”命令，打开“插入图片”对话框，选中需要在自动更正中使用的特定图片后，单击“插入”按钮，将特定图片插入到文档中。

2.在文档中插入的特定图片上单击，将其选中，然后选择“工具”菜单中的“自动更正”命令，打开“自动更正”对话框。

3.单击“自动更正”标签卡，可看到用户所选择的特定图片此时已自动出现在“替换为”编辑框中。这时用户可在“替换”编辑框中键入自己设置的用于进行自动更正的字符，如“bztp”，键入完成后，单击“添加”按钮。如图1所示。

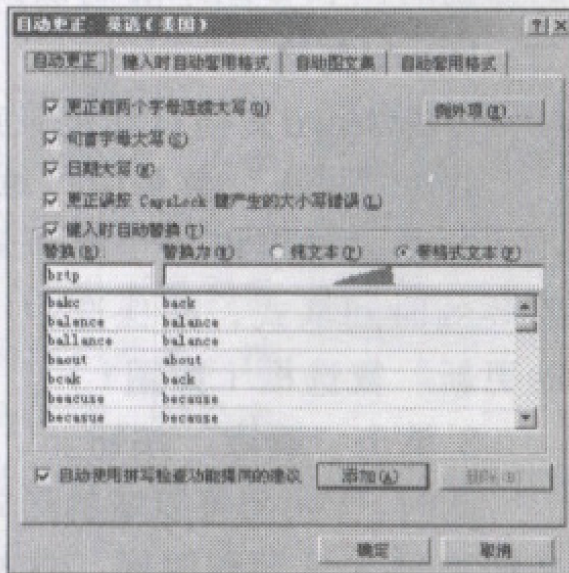


图1

4.单击“确定”按钮关闭“自动更正”对话框。

经过上述设置后，如果用户需要在Word文档中插入该特定图片时，只要在文档中键入“bztp”，按下空格键或回车键后，Word 2000将自动将其更正为所需图片。

截取屏保图片二招

■福建 陈旭波

截图软件是很多朋友必装的软件之一，但不知你有没有发现，这些截图软件功能虽强大，却有一个地方鞭长莫及，那就是截取屏幕保护程序中的图片。近日，笔者为了抓取屏保中的几张图片，总结出相关的两则方法。

一、利用"Print Screen"键

这种方法的原理就是在屏保运行时，按其他键都会跳出，而按"Print Screen"键不会。此法的缺点是一次只能截取屏保中的一张图片，所截取的屏保如图1。

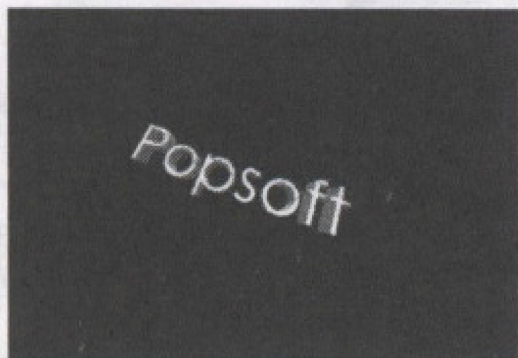


图1

二、利用多重剪贴板软件

这里要请出的多重剪贴软件是ClipMate，下载网址：http://www.skycn.com/soft/3850.html。

1.启动ClipMate后，运行屏保，一遇到喜欢的屏保图片，就按"Print Screen"键。你按几次Print Screen"键，相应地就截取了几张图片。

2.打开ClipMate主窗口，在标题列表中可以看到刚才截取的几张图片，选中全部截图对应的标题项目，单击鼠标右键，从弹出菜单中选择"Export Clip(s)"（如图2）。

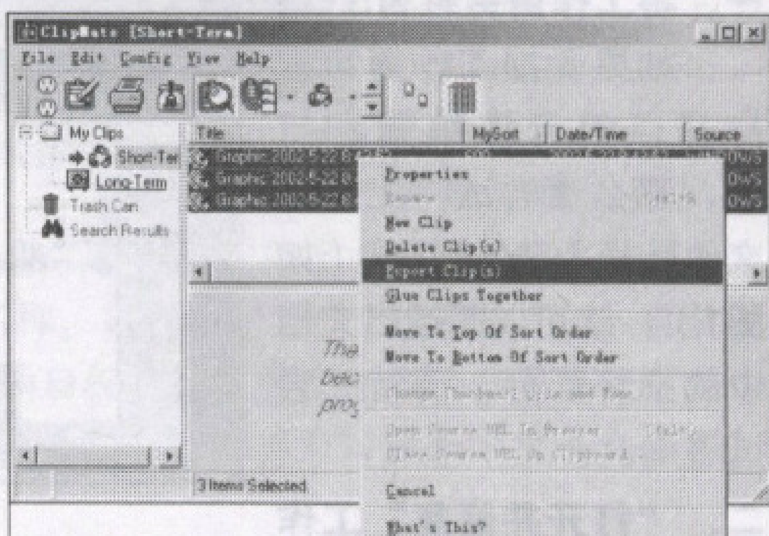


图2

3.在"Export Clip(s)"对话框中，按"Browse"按钮选择要保存这些图片的目录，在"Options"选项栏，你可以调节JPEG图片的质量。最后单击"OK"。

现在可以在刚才选择的保存目录下查看到截取的图片了。

让你的文档会记录时间

■山东 西贝

在编辑办公文档时，有时或许为了特殊需要，希望每次编辑文档时，能自动在文档中记录下当前的系统日期和时间。方法如下。

一、记事本

要将日志添加到"记事本"文件，方法如下：

1.在记事本文档的第一行最左侧键入以下字符（一定要带句号"."）：

.LOG。

2.在"文件"菜单上，单击"保存"命令。

之后，每次打开该文档时，"记事本"都将计算机时钟指定的当前时间和日期添加到该文档的末尾。

二、Word文档

要让Word文档自动记录系统时间，方法如下：

1.在"插入"菜单中，单击"日期与时间"命令。

2.在"可用格式"框中单击需要的时间格式，确保选中"自动更新"复选框（如图1）。

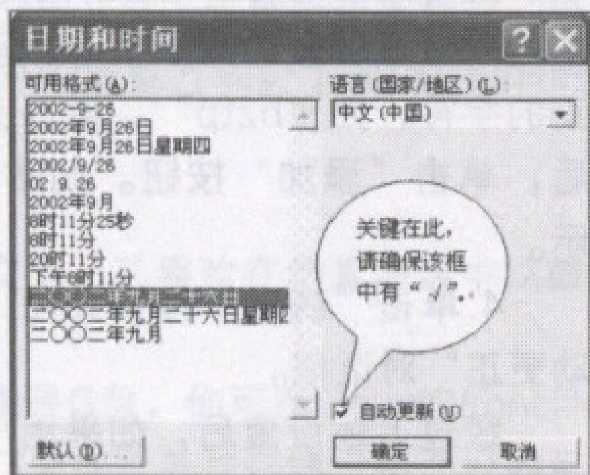


图1

3.单击"确定"按钮。

此时，Word将以域的形式在文档中插入日期和时间，这样在你打印文档时，Word就可自动更新日期或时间了。

三、WPS文件

在WPS Office文件中，你可以控制码的形式在WPS文档中插入日期和时间，方法如下：

1.在"插入"菜单中，单击"日期与时间"命令。

2.根据需要选中或清除"日期"、"星期"或"时间"复选框，并在其下的列表中选择需要的格式，确保选中"控制码方式"复选框（如图2）。

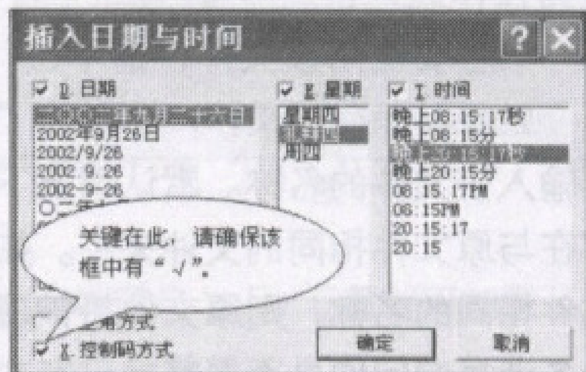


图2

3.单击"确定"按钮。

当使用控制码方式在WPS文档中插入日期或时间后，在重新显示该文件时，系统会用当前的日期或时间来自动更新它们。

四、Excel工作表

在Excel工作表中，你可插入会更新的日期和时间，方法是：

1.单击要插入日期和时间的单元格。

2.如果只需插入系统日期，请键入"=TODAY()"；如果要同时插入日期和时间，请键入"=NOW()"。NOW()和TODAY()函数只有当工作表进行计算，或包含该函数的宏运行时才进行更新，它们不会持续更新。

以上笔者就大家常用到的4个软件在文档中自动更新时间的方法作了简单介绍，至于其它软件的该功能就留给你自己开发吧！

让Word在标题栏显示文档完整路径

■山东 杰子

在“Windows资源管理器”中，大家可在“地址”栏查看当前文件的完整路径。在编辑Word文档时，你想了解当前文档的完整路径，以下的方法可让Word在标题栏自动显示出来。

Word提供了“宏”的功能，可帮助用户自动完成一些复杂的重复性的操作，提高编辑效率。在创建宏时，可为宏起一个特殊的名字，那么该宏就可在特定条件下自动运行，这样的宏被称作自动宏。自动宏及运行条件见图1。在这5个自动宏中，AutoOpen宏会在每次打开已有文档时自动运行，那么我们可赋予该宏在标题栏显示文档完整路径的功能，就可达到让Word在标题栏自动显示文档完整路径的目的了。创建AutoOpen宏的方法如下：

宏名	运行条件
AutoExec	启动 Word 或加载全局模板时
AutoNew	每次新建文档时
AutoOpen	每次打开已有文档时
AutoClose	每次关闭文档时
AutoExit	退出 Word 或卸载全局模板时

图1

1.在“工具”菜单中，指向“宏”，并单击“宏”，打开其对话框。

2.在“宏名”框中，键入“AutoOpen”，单击“创建”按钮（如图2），打开“Microsoft Visual Basic”编辑窗口。如果在列表框中已有AutoOpen宏，请单击该宏，然后单击“编辑”按钮，打开“Microsoft Visual Basic”编辑窗口。

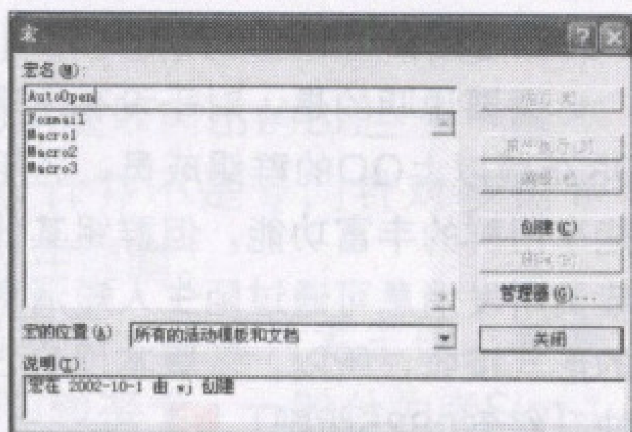


图2

3.在宏代码编辑窗口，加入如下一行指令：ActiveWindow.Caption=ActiveDocument.FullName（如图3），需要注意的是：键入的是半角字符，且字符间不要留空格。

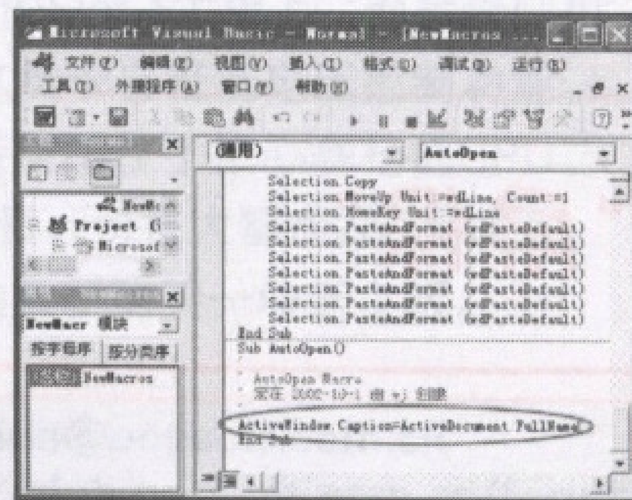


图3

4.保存修改，关闭“Microsoft Visual Basic”编辑窗口，返回Word编辑窗口。

以后，当你使用Word打开一个文档时，在Word标题栏将自动显示出文档所在的完整路径（如图4）。或许一段时间后，你不再需要Word显示文档路径，要删除AutoOpen宏，方法是：在“宏”对话框中，单击“AutoOpen”宏，然后单击“删除”按钮，当系统提示确认删除时，请单击“是”按钮。P

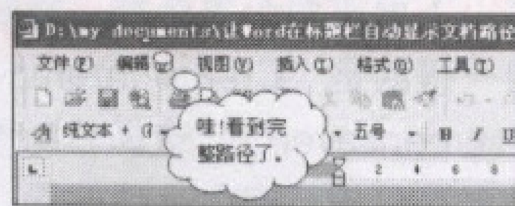


图4

找回Windows XP消失的桌面图标

■北京 Worker

Windows XP拥有华丽的界面、对众多新硬件的内置支持以及超强的稳定性，因此很多朋友都安装了它。不过在缺省情况下，安装完Windows XP的朋友们第一次进入操作系统时只会发现一个空空荡荡的桌面，在Win98下的“我的文档”、“我的电脑”、“网上邻居”等熟悉的图标都消失了，桌面上只留下一个孤零零的“回收站”。不要着急，其实这些图标很容易找回来。在桌面上单击鼠标右键，选择“属性”，在打开的窗口中点击“桌面”标签，再点击下面的“自定义桌面”按钮，选中那些你想在桌面上显示的项目再按“确定”，这些图标就都回来了。你甚至还可随心所欲地更改它们的图标呢。P

文字瞬间变图形

■山东 杰子

多数情况下，为提取图形中的文本，我们需要把图形变为文字。不过，有时我们也需要把文字转化为图形，而且变成图形后要保持文字的原有外观，如颜色、字体、字号等，以满足某些特殊需要。以下方法让你瞬间即可完成Word文档和Excel工作表转换为图形的工作。

一、Word文档变图形

如果你要把Word文档发电子邮件给海外的亲朋好友，如果你要在Word文档让文字向右倾斜，如果你需要在PPT幻灯片中使用保留格式的Word文本……那么你不妨将Word文档转变为图片，然后对图片进行处理。

1.在Word文档中，选择需要变为图形的文本。

2.在常用工具栏中，单击“复制”按钮。

3.在“编辑”菜单中，单击“选择性粘贴”命令。

4.选中“粘贴”复选钮，然后在“形式”框中，单击“图片”（如图1）。

5.单击“确定”按钮。

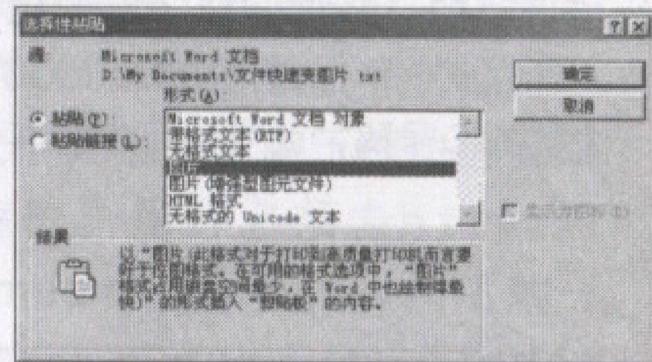


图1

此时，原被选中的文字将以图片的形式插入到Word文档中。现在，你就可以使用这些图片文字了。

二、Excel文件变图形

如果你希望Excel工作表中的数据以图形方式插入到其他程序如Word、Photoshop中，那么你无需求助专门抓图软件，仅用Excel即可快速完成文字到图形的转换，方法如下：

1.在Excel工作表中，选择需要转换为图形的单元格区域。

2.按住Shift键，同时单击打开“编辑”菜单，此时你将会发现其中有一个“复制图片”命令，单击该命令，打开“复制图片”对话框。

3.选中“如屏幕所示”复选钮（如图2），可按对象在屏幕上显示的实际效果进行复制；选中“如打印效果”复选钮，可按对象在打印预览中显示的实际效果进行复制，如果所选打印机不是彩色打印机，那么彩色图形对象将显示为黑白两色。选中“位图”复选钮，可将图片复制为位图，但只有复制位图图片的显示器与显示该图片的显示器具有相同的分辨率和类型，才能正确显示该位图图片。

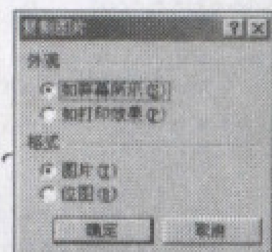


图2

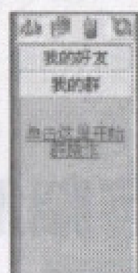
4.单击“确定”按钮。

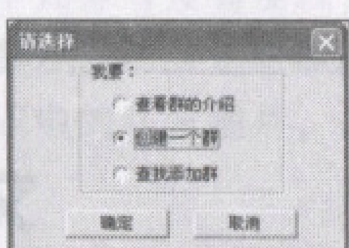
现在，你选择的单元格区域已经以图片形式复制到Windows“剪贴板”中了，尽管将其粘贴到其他软件中好了。P

解析QQ"群"功能

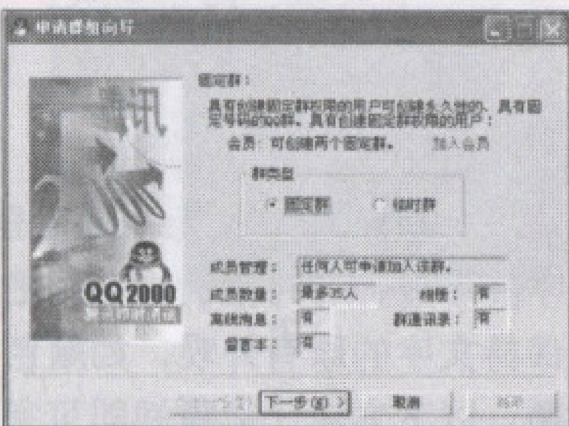
■广东 猪猪277

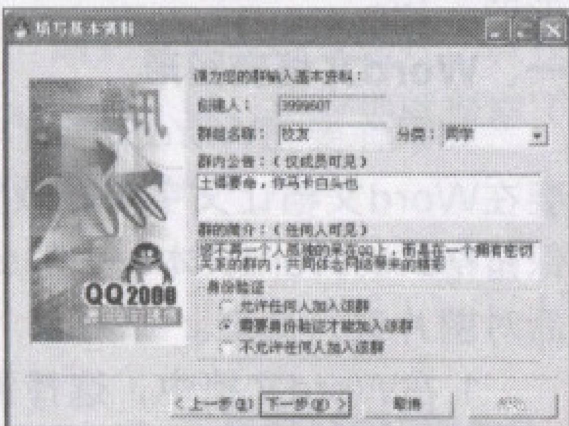
0825版QQ作为0630版QQ的升级版本，在作了一系列优化外，还增加了一个非常重要的"群"功能。"群"是为QQ用户拥有共性的小群体建立的一个即时通讯平台，比如可创建"我的大学同学"、"我的同事"等群，群里成员有着密切的关系。

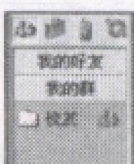

图1


图2

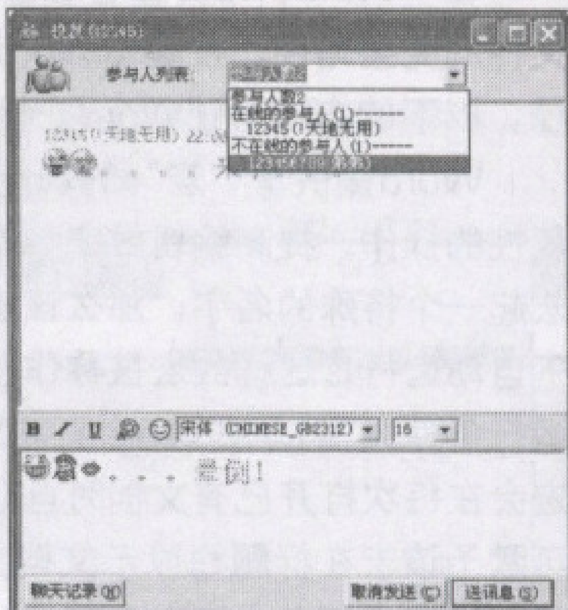
在好友面板上已内置"我的群"分组（如图1），点击组的提示文字或在空白处单击右键就可开始创建群（如图2），确定后即打开创建群的对话框（如图3），你需要选择创建"固定群"还是"临时群"，需要说明的是只有会员才可创建固定群，下面我们将以创建"固定群"为例来说明。点击"下一步"填写群的资料，在这里我们创建一个名为"校友"的固定群（如图4），填写完相关选项，进行群成员的选择便完成了群的建立。在完成提示框里，我们被告知一个群的ID号码，此号码可告知其他QQ用户在群面板里进行群的查找以便加入。成功创建群之后，在群面板上出现名为"校友"的固定群（如图5）。

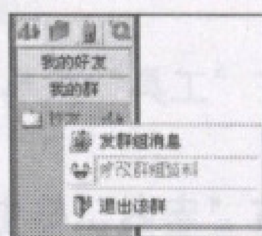

图3


图4


图5

给群中成员发送信息时，对话框采取会议形式（如图6）。群中的任何成员均可发起讨论，当你在工作繁忙而不想接收到群发来的消息时，你可在"修改群组资料"→"消息设定"处进行设置。（如图7、图8）


图6


图7

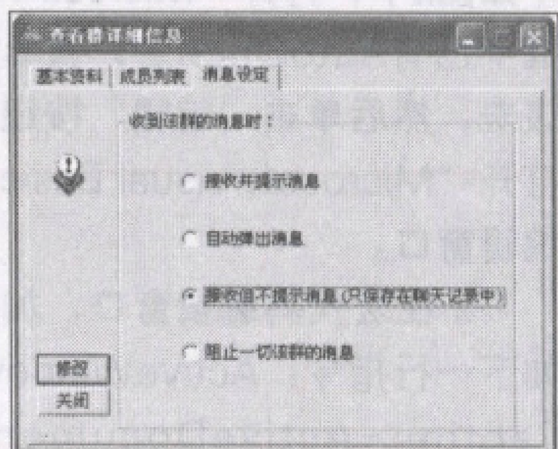
系统提供4种方案供你选择：

1.接收并提示消息；

2.自动弹出消息；

3.接收但不提示消息（只保存在聊天记录中）；

4.阻止一切该群的消息。


图8

需要说明的是，对于没有使用0825版以上QQ的群组成员，将不能享用群的丰富功能，但群组其他成员所发消息可通过陌生人短消息的形式接收，所以，低版本用户赶快升级到0825版吧！

Flash也能做"屏保"

■天津 耿方圆

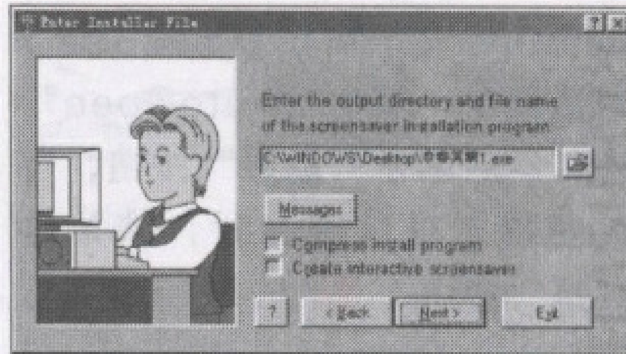
时下Flash动画风靡网络，其中不乏经典之作，有些欣赏几遍都觉着不过瘾。于是，突发其想，干脆把它制作成屏幕保护程序，让自己的电脑一闲下来就播放Flash动画。

将Flash转换为屏保程序需要专门的软件，这里笔者推荐使用Flashforge，可在http://www.goldshell.com/flashforge处获得，我手里的版本是V5.42。下面就让我们一块来用Flashforge将Flash做成"屏保"。

Flashforge的安装非常简单，这里就不说了。启动Flashforge进入，在其中输入将要做处理的Flash文件（如图1）。如果想为你的"屏保"加个预览图标，那就点击"preview windows"按钮。


图1

进入"enter installer file"安装程序制作界面（如图2）。在本框中输入安装文件的名字和存放路径。下面有两个复选框，特别值得一提的是"Create interactive screensaver"，选择后制作好的屏幕保护可产生互动效果，也就是说你移动、点击鼠标或触击键盘不会导致屏保的退出（按Esc可退出），适用于那些播放过程中需要人为操作的Flash。


图2

再点击"Next"按钮，进入"action after install"屏保安装结束后的信息和动作显示设置。这些是安装程序的一些设置，就不多解说了。

全部步骤完成后，随便找个.swf文件，右键单击，会多出"create screensaver"命令！以后点击它就可按你上面的设置直接生成"屏保"安装程序，不必重复操作，是不是很周到呢？最后提醒大家一下：如果你使用的Flashforge不是5.42版，某些操作可能不同，不过大体是一致的。

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

问题交流

客座专家 龚胜 苏旅

读者 光明使问： *我的主板是磐英BX5系列，CPU为赛扬466MHz。最近想把机器升级一下，看到市面上有赛扬Ⅱ和赛扬Ⅲ CPU出售，请问我的主板能不能支持，该怎么操作？*

答： 这是许多朋友都很关心的问题。首先要说明的是，你所指的赛扬Ⅲ应该是最新采用图拉丁核心设计的新赛扬系列CPU，它仍然采用Socket 370结构和100MHz外频设计，但不同的是其L2 Cache达到了256kB，性能直逼PⅢ CPU，但这类CPU对主板要求特殊，许多支持赛扬Ⅱ CPU的Intel 815E、VIA 694X主板都不能直接正常安装，更不能说用到老的Socket 370主板上了。而对于赛扬Ⅱ CPU来说，老型号的特别是许多1999年底以前出的BX主板一般不能直接支持它，因为其主板设计并不是专门针对赛扬Ⅱ的，同时在BIOS的设置上也存在问题。

不过目前国内市场上也出现了一些支持老主板上新赛扬Ⅱ甚至图拉丁核心赛扬的CPU转接卡，一般分为老Slot 1转新Socket 370结构和老Socket 370结构转新Socket 370结构两种设计，前者可用于老的Slot 1主板上，而后者则用在老的Socket 370主板上。这类卡自带低电压控制功能，可方便安全地使用新赛扬Ⅱ甚至图拉丁核心赛扬的CPU，不过这类卡价格大多都较为昂贵，价格大都在250元以上。个人认为，如无必要，还不如重新购买一块新主板。

一般来说，正常能支持低电压CPU的主板产品主要有以下3个特点：1.厂商正式声明自己的主板能支持赛扬Ⅱ CPU，而支持图拉丁核心赛扬CPU的主板更会主动标识。2.该主板产品采用有低电压调节的设计，能支持1.3V～1.7V的CPU低电压。3.该主板能获得厂商的技术支持，如提供能支持最新低电压CPU的BIOS版本和足够的电流控制以供升级。

湖南 苏旅

读者 宇多问： *我有一款丽台TV2000+电视卡，用它自带的录像功能来录电视节目时，发现录取的文件容量很大，几分钟的内容就占用了上百MB空间，请问能不能再压缩一点啊？*

答： 录制影音文件容量大的缘故是因为录制程序采用的编码不正确，如果采用传统的MS AVI格式，那么录制出来的文件将非常大。这里给你推荐一款较好的MPEG4视频编码压缩方案：DivX，它是目前最热门的MPEG4影音播放压缩技术，其最大的特点是以高压缩比工作方式换取同样高清晰高画质的视频效果。用它处理过的DVD视频文件，其音频、视频效果和源文件差距不大，而容量体积却只有原来的几分之一。据我测试，采用该编码方案录制电视节目，1分钟长度、320×240分辨率的录制容量在6MB左右，而640×480分辨率的录制容量在10MB左右。这样录上一个小时的电视也只有360/600MB的容量，完全适合一般应用，而且画面质量绝对优于其他一些高压缩比的视频格式。不过想要使用这种编码，用户必须去http://download.pchome.net/multimedia/mpeg4/player/下载一个DivX软件，安装以后丽台TV2000XP的电视录制程序才能使用该编码。此外，由于DivX编码格式对电脑主机的速度要求较高（最好是500MHz以上的CPU、128MB内存且硬

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《战地1942》问题集

问： *游戏中有很多兵种，可不可以在选定兵种后再作改变？*

答： 玩家死亡后可选择其它兵种，也可拣其他已阵亡人的武器，方法是在武器边按“G”，不同方的武器样式也不同，效果没什么差别。

问： *我是狙击手，面对对方的坦克实在是没什么办法，该怎么对付呢？*

答： 对付坦克，反坦克兵（拿火箭筒的那种）和工兵最佳。反坦克兵可用火箭筒射击，工兵可埋地雷，还可自己找一坦克开，同对方对轰，实在没有这些条件，比如说狙击手对坦克，可用手雷（按“4”键）炸，3颗手雷如果全部命中可干掉对方的坦克，不过难度很大，如周围无补给点补充弹药，建议还是迅速撤离不与坦克正面对抗为好。

问： *游戏开始时，真人玩家有延时，出现较晚，坦克什么的都被NPC队友占了，怎么办？*

答： 对着NPC队友开的坦克（或其它交通工具）按“E”，电脑会让出坦克。同理，如果你在机枪位上想进驾驶舱里，可按“1”。

问： *我在驾驶坦克时，操作很不灵便，总是不能按自己想走的方向走，这可怎么办？*

答： 首先要明确一点：坦克的行进方向和它炮筒所对方

应用

盘采用7200转），对于一些速度较慢的电脑而言，如果采用其进行录制，则有可能出现跳帧问题。

湖南 苏旅

读者 Sword问：我最近想重装Win98操作系统，但驱动盘都丢失了，请问有什么办法能把装在现在Windows里面的驱动程序给弄出来啊，谢谢了。

答： 这个问题是很多读者所关心的，原来也曾简单介绍过，Windows识别的系统硬件驱动程序基本上都保存在Windows目录下，所以我们完全可以通过从Windows内部提取驱动程序的办法进行备份。目前有3种解决办法。

第一是完全复制法：即将C盘Windows目录下的System、System32和Inf文件夹中的所有文件备份下来，因为在其中包括了系统安装的当前设备所有驱动程序，同时也包括Windows自带的众多驱动程序压缩包。如果以后需要重新安装驱动程序，则只要查找备份所在目录就可以了。

第二是查找法：即通过Windows“设备管理器”中众多的硬件设备相关安装信息Inf文件来提取各设备的硬件驱动程序。

第三是使用第三方软件的支持，如驱动程序备份专家（WinDriver Expert）就是一款方便实用的驱动程序备份软件，它能快速检测Windows操作系统中存在的硬件设备，同时自动提取并备份驱动程序。只要按照程序的步骤做即可非常轻松地进行备份处理。有兴趣的读者可以到如下地址去下载：http://download.pchome.net/system/backup/11600.html

湖南 苏旅

读者 王天问：最近要学做网页，因此买了一张中文字体盘，请问怎么向系统中添加字体啊？？

答： 安装Windows字体一般可以用两种方法：第一是直接安装法，即将字库盘里面的所有TTF文件（即字体文件）拷贝到C盘的Windows\Fonts目录下，重新启动机器后即可。第二是程序安装法，即进入Windows的控制面板，双击“字体”图标进入字体安装画面，然后打开“文件”下拉菜单选择“安装新字体”，然后找到字体安装目录，经挑选后确认即可，不过要注意一定要要选上“将字体复制到Windows文件夹”这一选项，否则使用字体时还是需要插入字体源盘。

湖南 苏旅

读者 八太问：我最近用扫描仪把许多照片输入到电脑里面了，但还想把这些照片制作成VCD相册，放在VCD机上用电视显示出来。请问我还需要一些什么硬件和软件来制作。

答： 硬件上需要光盘刻录机，有了它就可以自己制作VCD了，目前一般的40速刻录机价格多在400～500元之间，知名品牌的价格可能要更高一些；其次，制作刻录光盘对电脑本身的要求也比较高，CPU最好采用1GHz以上的频率，内存最好在128MB以上，而硬盘可以选择7200转的产品（带2MB缓存），容量当然越大越好。软件方面，推荐使用NERO Burning ROM和Ulead DVD Picture Show，前者虽然主要用来刻录光盘，但它带有一个非常简单实用的图片VCD制作功能，且保存的图片格式仍然是一般的JPG格式，方便二次处理。后者则是目前功能最为实用的家用照片VCD制作软件了，用它可以轻易地做出带有背景音乐的有选单操作的照片VCD。此外，WinOnCD、Video Pack、Adobe Premiere 6.5系列软件都有制作照片VCD的功能，不过操作较前两者而言就有些复杂了，可以试着使用。有关这方面的详细内容，请参看本刊2002年第17期的“2002光碟烧录百科全书”。

湖南 苏旅

娱乐

向不是一个概念。明白这一点问题就很好解决了，注意屏幕下方坦克面对的方向，调整一下就行了。另外行进过程中应少转动炮筒，操作不熟练时很容易被自己弄晕！

问：坦克开炮速度太慢，对方的步兵跑得很快，很难有效命中，怎么解决？

答： 坦克可不只是有炮弹，也有机枪，在一个人操控的情况下可用鼠标右键开机枪、左键发炮弹来对付对手不同的作战单位。

问：我开坦克时，对方的兵有时离坦克很近，机枪和炮都无法打到，用坦克压也很难得手，这可怎么办？

答： 具体情况具体分析，由于机枪和炮准星不能压得太低而打不到对方确实很讨厌，如果敌人距离稍远，准星只差一点，可采用炮轰法，虽无法有效命中，对步兵还是有伤害的，更重要的是将敌人“震”远，这时就可以机枪杀敌了。如果离得太近震都震不到，建议最好跳下坦克用轻武器解决。不过要把握好，速度要快，如果你跳下坦克对手却上了坦克就麻烦了。

问：我坐登陆艇登陆，到了岸边却无法上岸，因为无法从艇上跳出去，有什么办法解决？

答： 很简单，在驾驶的状态下对着艇的舱门按“↑”，就会打开了，跑出去就行，不用跳！

问：飞机开起来可不可以着陆，是一定要跳伞吗？

答： 飞机是可着陆的，不一定要跳伞，但着陆的操作有些复杂：尽量选平坦的地面，降低高度，减慢速度，最主要的要抬机头，否则就一下子扎到地上了。多多练习一定能熟练掌握。

应用

读者 蜗牛问：我用的是Win98系统，显卡是镭VE，最近装了新的驱动程序，但自此电脑就无法关闭了，每次关机时总是停在"Windows正在关闭系统"的提示上，请问这是什么原因？还有，我的计算机时间总是不准，每次开机都要重新设置，除了电池原因还有其他问题吗？

答：我觉得极有可能是在安装这类驱动程序时，用自带的某些系统软件替代了Windows操作系统内原有的系统文件，这样就很容易导致关机不正常等问题了。对于你的机器而言，建议不要安装这类第三方另类硬件驱动程序。计算机时钟不准和主板上的钮扣电池有着很大关系，可能是电池老化失效了，当然也有可能是管理时间数据的主板晶振出现了问题。

湖南 苏旅

读者 辛鹏程问：我的电脑是P4赛扬、256MB内存，安装了WinXP。玩游戏时其他声音正常，但就是MIDI音源放不出，现在想玩仙剑，可是游戏就是不工作！

答：排除音箱和声卡的硬件问题，麻烦很可能能出现在以下几个方面：首先，对于现在的PCI总线结构声卡而言，声卡MIDI音色库必须安装完整，这个问题一般通过顺利安装并设置好声卡的驱动程序即可得到解决，如创新的SB Live!声卡驱动设置中的SoundFont就是用来设置MIDI音色库文件的，如果将音色库文件删除，那么MIDI音效将无法发出；其次你可以看看声卡属性设置（在Windows的控制面板中），MIDI通道的选项是否已经打开，而且音量是否设置得足够大，否则也不会有MIDI音效出现；此外据我所知，老DOS版本的仙剑不能支持目前PC机的大内存（一般是大于128MB），同时在Windows操作系统下使用时会出现很多问题，后来出现的98版仙剑才修正了以前的一些缺陷。因此你要保证你所玩的游戏版本是正式完整的新版，同时运行在合适的操作系统下，这样才能保证游戏能正常地发出MIDI音效。

湖南 苏旅

读者 阿德问：人家说CD盘一般只有650MB容量，那CD-R刻录盘是否也只有650MB呢，如果只有这么大容量，那么有没有办法扩容呢？

答：目前市面上的CD-R刻录盘许多都是标准的650MB容量规格，如柯达、惠普一些型号就是这样的。但也有不少盘片容量更多，如680MB、700MB甚至更多，基本上可以满足一些特殊用户的要求。不过一些普通光驱对这种超容量光盘的兼容能力就不如标准650MB容量那么好。至于光盘扩容，如果用户觉得700MB还少了，你可以使用以下一些特殊的办法来达到目的：

1.使用新版本的Nero刻录软件进行超刻处理。不过前提是需要刻录机支持，目前新出的32速以上的产品大多支持该功能。在Nero中查看刻录机信息，即可发现OverBurn（超刻）信息，如果显示为Supported（支持）即说明该机器支持超刻功能；然后进入Nero菜单下的Preferences（参数设置）界面，点击Expert Features（专家选项）页面，勾选Enable Overburn'discs at once' burning项目（即支持超刻的选项），这样刻录机即可以超刻的方式工作了。不过还要注意的是，刻录盘刻必须一次性写入，不能分多次写。

此外，你可以选用Feurio!（www.feurio.de下载）来进行盘片超刻处理。不过超刻有可能对刻录机的使用寿命产生影响，此外刻录出来的超刻光盘可能不被其他光驱所识别，刻录质量也有可能会出现问题。

2.将所刻录的软件用WinZip和WinRAR等压缩软件进行压缩也可提高光盘容量的利用率。此外，如果经济许可，则可以选择DVD刻录机（注意要选择符合DVD+RW标准的产品），目前部分DVD刻录机已经降到了较低的价格水平，1张DVD刻

娱乐

问：我在占领电脑的重生点时，经常会有敌人出现在背后，我很小心地搜查过，开始没发现有人呀？

答：这个问题是这样的，每个重生点都有旗帜，旗是哪方的哪方的人就可在此重生。你到达对方的重生点到最终占领这个出生点需要一定的时间，在这段时间里，敌人还可在这里重生，突然重生在你身后也就不稀奇了。所以在占重生点时，一定要选取角落等隐蔽位置，一旦有敌人在此重生就可立即消灭他。

晶合后院 X小寒X问：小弟在玩《双星物语》时遇到些问题，请各位帮帮忙！请问"希柏利塔之丘"在什么地方？我怎么找不到啊，出了村子要往哪边走？

答：在大地图上的沙漠下方有一棵树，靠近它会有感叹号，然后就可进去了。

晶合后院 我行我素

晶合后院 水手问：在《炮灰向前冲》中，我玩到龙骨废墟就进不去了，好像要开一个隐藏的箱子，我开了，可是之后无论向哪个方向走，都说"好像不是这个方向"。请问该怎么办啊？

答：在之前和酒馆老板的对话中按她说的那四个方向走一次就过去了！

晶合后院 与魔同在

晶合后院 huanhuan问：按照攻略上玩到凯诺比火山（lv.07通往祭坛之路），刚走进去就是一座桥，走在桥上还会掉东西下来，可桥的尽头被一扇铁门拦着，过不去。现在玩不下去了，望高手指点一二，怎样才能打开这铁门？

答：你要趁那些东西掉完之前冲到门后，否则门会关上。

晶合后院 我行我素

应用

录盘可以放置4.7GB容量的文件，足够一些高端用户使用了。有关这方面的详细内容，请参看本刊2002年第17期的“2002光碟烧录百科全书”。

湖南 苏旅

读者 Sync问：我寝室有两台电脑，用网卡已经连接起来了，其中A机上了ADSL。我想知道能否在A机关闭的情况下通过局域网使B机用ADSL上网？另外B机上网获得的信息A机能否看到呢？

答：最简单的方法就是利用带有路由功能的ADSL Modem或HUB，这样不管哪台机器先关机都不会影响另外一台机器的使用。此外在A机关机时，将A机两块网卡的水晶头用转接头串起来也能解决问题。作为上网服务器而言，可以采用共享方式通过日志看到客户机的动向，也可利用相关的网管软件来监视客户机的运行情况。一般双机共享上网的管理软件都有这样的监视功能，如某些远程管理软件（或一些准木马程序）如NETSKY等都可以达到这样的目的。

湖南 苏旅

读者 马罗尼问：我买了一台DV数码摄像机，想把拍摄的DV转到笔记本电脑上，请问使用USB线而不用1394线是否能达到目的？

答：DV数码摄像机如果想以数码传输的方式把拍摄的DV影像传输到电脑上去，一般应该使用1394火线与电脑连接。你的笔记本电脑如果没有内置1394火线接口，则必须使用专门的1394PC卡进行连接。个人认为USB传输在DV数码摄像机上的作用基本形同鸡肋，一般仅用来传输DV数码摄像机拍摄的数码照片（这些照片大多保存在DV数码摄像机附带的存储卡上，如SD卡、记忆棒等），不用于传输DV格式数码影像的。从另外一个方面来看，目前大多数DV数码摄像机所采用的USB接口均为老式1.1版本，传输速度慢，根本不能满足DV数码摄像机和电脑之间的大量数据传输，即使能用，速度也非常慢。所以就目前而言，DV数码摄像机对电脑传输大量数据还是要使用1394火线。

湖南 苏旅

读者 老猫TOM问：我想通过网络打免费国际长途电话，而且是要能直接拨打到对方电话上的那种，请问有这种可能吗？哪些软件可以做到。

答：你所说的这种网络电话其实就是我们常说的PC to Phone通话模式，即电脑通过上网与对方电话取得联系，这种免费的网络国际长途电话在前两年一直都很流行，国外许多著名的网络应用服务商都提供了这种通话功能，如MSN、Deletree、Mediaring和NET2PHONE等，而这种业务一直都是免费服务的。不过进入2001年以来，由于受到经济环境的影响和自身成本的限制，这些网络电话都要收费使用了，其中不少公司如著名的NET2PHONE、Mediaring等都在国内开办了正规的收费业务，用户只需购买其提供的IP因特网络电话卡就可使用这类通话功能了，而且费用相当低廉（以人民币计算，打往美国0.33元/分，澳大利亚0.60元/分）。这里以网通WEB电话卡为例，它的使用条件是要求用户有具备全双工声卡与耳机麦克风的电脑，且上网速度在33.6kB以上，在使用时不用下载体积庞大的客户端软件，只需登录其提供的网站：http://webphone.cncbb.net按照操作指示就可以拨打了（拨打时还需要安装部分插件），个人使用感觉这类网络电话效果还算不错，当然如果网络速度慢偶尔会有一定的延迟，但一般来说问题不大。不过这类卡用于拨打国内长途价格并不合算，而且一般带有使用有效期限制。

湖南 苏旅

娱乐

晶合后院 雪露西雅问：我在玩《新神奇传说3》时，在第7话“海中的公主”（好像是这个名字？），要怎么过关啊？我把所有的怪兽都干掉了，就是没时间过岸……谁能告诉我该怎么办啊？

答：主角跑到对岸就算过，不用全部打死敌人。

晶合后院 fly

晶合后院 酸菜a1问：我在玩《新神奇传说3》时，第十四话——死斗中，好像是第三场战斗，就是塔里斯说要发动法器，叫众人掩护的那一场。我把所有的喽罗都解决了，就剩下那个怎么打都不会去血的红发男了，可是这时候战斗却无法结束啊！是Bug吗？有谁知道该怎么办？

答：打死所有敌人，再让红发女孩（妹妹）打那个红发男孩（哥哥）即过关。

晶合后院 fly

晶合后院 阿午问：《博德之门Ⅱ》中，博德之盾是哪里得到的？

答：装了Bouns CD后，在冒险者商店里的台阶上贵族妇女那儿有卖。且Copper Coronet有一贵族男子有+5的sling卖,不需弹药。

晶合后院 金丝羚

晶合后院 死狐狸问：《博德之门Ⅱ》中，我在暗黑精灵的城市的魔法塔中遇到了一个会使用紫色魔法屏障的BOSS，我的武器对他都无效，请问有什么方法能KO他？

答：先用5级魔法Breach（破解术），再上去群殴，应该就可以了。

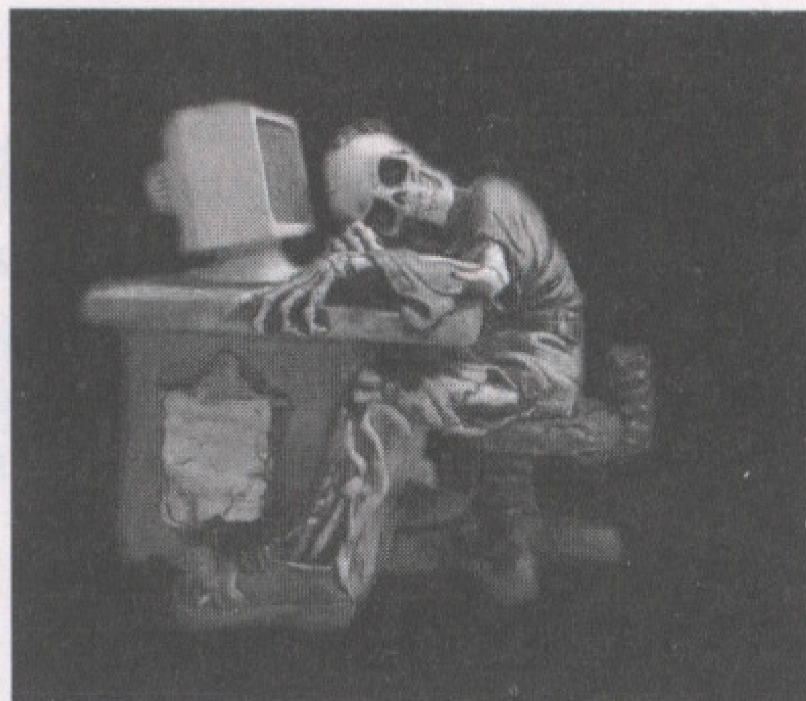
晶合后院 girlkiller

自制 游戏的前题

林晓：游戏不是坏东西，但游戏也要有个时间和场合。不分白天黑夜没完没了坐在电脑前面和游戏较劲，那就不是“玩”游戏了，那是“玩”自己了——拿健康、金钱、时间换取精神上的一时快感，有心理依赖症之嫌，甚至如下文所说，玩到最后，将自毁前途。

因此，懂得有所节制，才能充分享受游戏带来的乐趣。自制，是游戏的前题，欢迎广大读者就此话题展开讨论，比如每天玩多长时间游戏比较合适，游戏瘾发作起来怎么办……您的出谋划策将促进一个健康游戏环境的形成，来信请E-mail到reader@popsoft.com.cn，或邮寄至北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦《大众软件》编辑部“读编往来”栏目收，邮编：100036。

读者DLR首先发言：



现在可谓是游戏泛滥的时代。网络的普及，决定了这种泛滥很大程度是网络游戏的泛滥。

我，十八岁，高三学生，和大多数同龄人一样，是个不折不扣的游戏玩家，不过游戏时间受到了限制。高三前，各种好游戏都逃不出我的硬盘。最值得骄傲的是我在BN上的2年，结交了许多玩友，也取得了辉煌的战绩。但每次从电脑桌前站起来，我都不可避免地感到失去得太多了。时间、精力、金钱，都随着游戏消耗着。直到跨入高三我才想起小时侯的梦想是考个好大学，我猛然醒悟，到了非得拼命的时候了。现实中的追求远远比游戏中虚拟的数据重要得多！现在离高考还有8个月，牺牲8个月来换取以后几十年的生活难道不值得吗？我毅然将暗黑的帐号送给玩友，并尽力控制自己不去点电脑桌面上的游戏图标。多年的游戏经验告诉我，游戏只是娱乐，不是负担，但更不能是牵挂，仅此而已。朝更高的学府迈进，成为我现在惟一的目标。

而我的同学们却一直没有醒悟。我们学校是省一级重点，实行封闭的住宿管理体制。在浙江这个地方，教育很发达，高考分数都是全国较高的，要在省里得个好名次难度也就相应提高，所以学习如果不行，就没有重点大学可以上。我们班原来是年级里最优秀的，这两年来却被其他兄弟班级所追赶甚至超越。其中一个很重要的原因，就是同学在玩游戏这方面没有处理好，游戏起来不懂得节制。我们班同学有电脑的不多，像我一样懂电脑的更没有几个。大部分同学都去网吧，一般是玩网络游戏。他们周六通宵游戏，周日白天依旧如此，而晚自修却趴着一大片人呼呼大睡。最近游戏热潮再度升温，好像是什么传奇出了1.5。他们一放学就找各种理由出去玩，课间都聚在一起讨论游戏。更有几位农村里来的同学，衣冠不整，连生活费都有限，在校期间却还要出去通宵花大把钱玩网络游戏。

学校并不是没有制度，上学期就因为电脑游戏这类事劝退了几个人。这些同学拿自己的学籍开玩笑，不顾家长、老师的劝导，不珍惜如此宝贵的学习时间，真有点对不起那些对他们寄予厚望的亲人。我曾想，他们这样玩，我的高考对手不就少了？但我不能对他们的行为视而不见，何况我们是同学，我有责任帮助他们！我不想看着他们堕落！想一想，我们学校是一级重点啊，50%重点率，99%上线率，他们这样玩不是在自毁前程吗？

看到近一期大软，竟然有人在聊天室里说全年级113个网金玩家都是他带动的。看到这句话，想一想我身边发生的事，我不由得浑身出冷汗。要是这113个人缺乏自制力，一味沉溺于网金，没日没夜不学习不睡觉，甚至升不了级读不成书，那个带他们玩的人应不应该负责任？他又能为这113个人的前途负多大责任？

我猜想，作为《大众软件》的编辑，你们一定也喜欢游戏，你们有工作，有阅历，你们不会沉溺于游戏，只会去品尝，去体会。而我们现在年龄还小，成长的道路上有太多诱惑，一时的纵容也许会遗憾终生。我不知道我的同学们何时会醒悟，我相信全国各地也有很多像他们这样的同龄人，我想对他们大声呼吁：游戏如果不自制，危险啊！我曾不切实际地幻想成为一名黑客高手，将游戏的服务器攻破，来挽救执迷不悟的人。但我个人的力量太渺小了，我希望《大众软件》能够将我的想法告诉全国读者，大家一起努力，我想就会有解决的办法。

读者俱乐部 Q&A

大众软件读者俱乐部成立了！消息立刻传遍大江南北。那些一直打听杂志社有没有俱乐部、俱乐部的活动怎么组织等等的大软Fans们，这次可找到大本营了。但是，还有好多人不清楚俱乐部是怎么回事呢，这个问答集锦可以解决大家所有的疑问。再有问题啊，打010-88135693的读者俱乐部热线电话找一个叫王亚平的人去。

Q：如何加入大众软件读者俱乐部？

A：通过大众软件读者俱乐部订阅2003年《大众软件》或姊妹刊《大众游戏》、《大众硬件》和《锐》半年以上的读者，一次购买晶合互动产品满100元的用户，都可自动成为大众软件读者俱乐部会员。

Q：如何通过大众软件读者俱乐部订阅2003年的《大众软件》以及其姊妹刊《大众游戏》、《大众硬件》和《锐》？

A：只需要通过邮局将订阅款汇至北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦413室晶合互动收（邮编：100036）即可。请在汇款单附言栏注明订阅杂志名称及出生日期、性别和职业，最好附有E-mail地址，以备办理会员注册手续。

Q.2003年《大众软件》及其姊妹刊的订阅价格是多少？通过大众软件读者俱乐部订阅有优惠吗？

A：2003年《大众软件》单价6.8元，全年定价163.2元；《大众游戏》单价15.8元，全年定价189.6元；《大众硬件》单价7.8元，全年定价93.6元；《锐》单价15元，全年定价180元。通过大众软件读者俱乐部订阅这4本刊物中的任何一种均享受9折优惠；订阅这4刊中任意两种的享受8.5折优惠，并自动升级为VIP级会员。

Q：成为俱乐部会员后我会享受到哪些俱乐部服务？

A：你将得到精致会员卡一张，凭会员卡上的ID你可在大众软件网新增设的网上频道进行网上购物，并享受晶合互动全系列游戏精品的优惠价格，还可登录晶合后院会员专区。

俱乐部每季度将抽出10名幸运会员，奖品为3台PS2主机和7台GBA。会员还将不定期获得大众软件读者俱乐部赠送的会员专刊，及时了解杂志社内部动态和各刊要目，会员的作品将优先发表在会员专刊上。

Q：会员有期限吗？

A：普通会员和VIP会员的会员期限均为1年。

Q：VIP会员享受什么待遇？

A：作为VIP贵宾级会员，将长期享受8.5折优惠待遇购买大众软件旗下各刊及最新的晶合互动游戏精品。

Q：可否通过网上汇款的方式订阅杂志？

A：可以，通过igo5可以使用网上汇款方式订阅杂志。

Q：如果订阅两种杂志全年，一种杂志半年是不是都享受8.5折的优惠呀？邮寄方式又是哪一种呢？

A：是的，这样订阅也可享受8.5折的优惠，邮寄方式为平邮，免邮费。

Q：我打算在igo5上订阅《大众软件》和《锐》两种杂志全年，也可成为VIP吗？

A：在igo5上订阅也可以成为VIP会员。

小编ONLINE

今日出场：生铁



林晓：编辑部里的人都知道生铁是个帅小伙（那谁谁，别拿香蕉皮、苹果核砸我，说句实话多不容易啊），老读者还知道生铁是酷爱暴力的家伙——此人文章言辞犀利尖锐仿佛暗藏尖刀。其实生铁很有童心，很善良，还很谦逊，这不，告诉他要多写几句，他立刻就去补充，完了还特意跑过来说一声。至于他的介绍能否让老读者满意、新读者认识他的冷面幽默，呵呵，那得大家说。

姓名：生铁、白露、铁渤、Post-Boy、铁棍、锃亮、冷酷地分吃……还有很多。

负责栏目：杂志的新闻和专题栏目。

大软工龄：不长，3年。

工作目的：做个游戏行业的包打听，带领记者组为读者朋友们揭示最新鲜、最深刻的业内动态，做个行业的忠实记录者。

最喜欢吃的东西：肯德基、麦当劳。

最喜欢的电视剧：当然是《还珠格格》。琼瑶姐姐太伟大了！

最喜欢的歌手：小虎队、F4。F4比小虎队略胜一筹，因为他们是4个人。

最喜欢的游戏：《心跳回忆——表白你的心》。

最喜欢的一本书：《谁动了我的奶酪》。这本书教会我许多做人的道理，比如“走自己的路，让别人说去吧”。

个人理想：想买中个彩票，得100万现金，然后马上辞职，去自己家小区当个电梯工。这样就可以每天在电梯里读琼瑶小说，看看哪一层的女孩子最漂亮。

想对读者说的话：对游戏、上网以及其他与电脑相关的娱乐方式都要适量，不适量对你的伤害是很巨大的，而且搞不好最后还会成为一个游戏编辑——这不是耸人听闻。

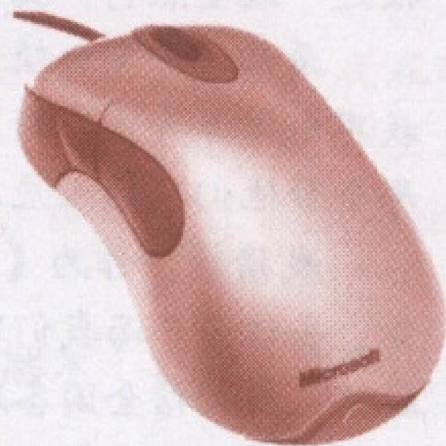
我是个生活和工作的局外人，不过本质上我还是喜欢你们大家的，特别是比较聪明的那一部分朋友。希望大家有时间送小燕子的写真集给我。

E-mail：Post-Boy@popsoft.com.cn

下期出场：司马平安

微软有奖阅读活动幸运读者名单

广东省惠州市 陈海林
陕西省西安市 刘 爽
北京市海淀区 吴雪梅
四川省西昌市 蒲海峰
吉林省蛟河市 关丽珊



以上读者将获得由**微软（中国）**有限公司提供的价值**499元的IE3.0光电鼠标**。

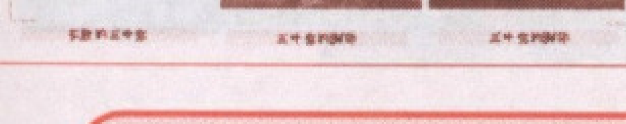
2002金山 WPS Office创作大赛作品选登

来稿截止日期：2002年11月15日
比赛规则详见《大众软件》2002年第19期

2002金山WPS Office创作大赛优秀组织奖说明

本次大赛公告在《大众软件》第19期“读编往来”发布后，得到各界读者的积极响应，活动组已经收到了许多精美的作品。有读者来信反映不太明白“优秀组织奖”的设置目的和评选标准，特在此作出说明。

2002金山WPS Office创作大赛特设优秀组织奖，其目的在于鼓励学校、机关及其他社会团体集体参加比赛，让更多用户接触到WPS Office这一优秀国产办公软件。优秀组织奖评定标准是根据团体参赛作品的数目和质量，从参赛团体中确定4～5个优秀团体，这些优秀团体的组织者将获得此奖。



作品名称：三叶虫　　作者：徐加文

专家评语：《三叶虫》的作者巧妙的利用了WPS Office的单行文字框。醒目的“三叶虫”标题，渐变的蓝色小方框起到了画龙点睛的效果。再加上详细的图片说明，一个图文并茂的科普小短文就跃然纸上了。

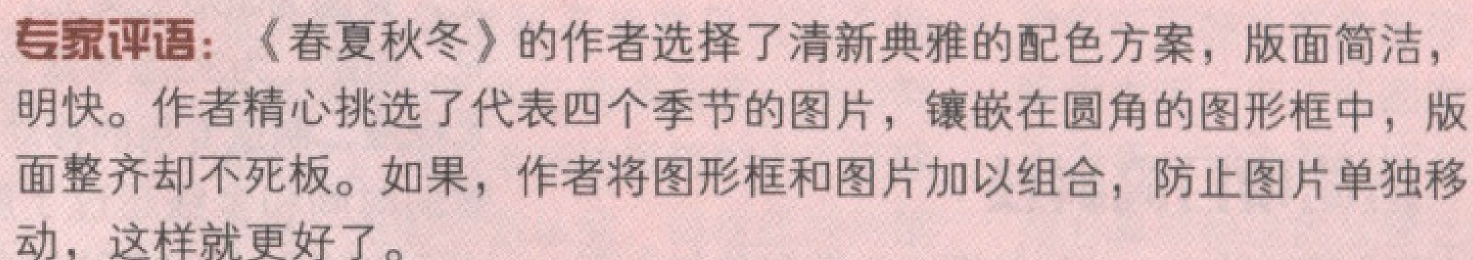
作品名称：金山的历程　　作者：刘中臣

专家评语：刘中臣先生可能是WPS的老用户了，对产品的特性非常了解。在文字修饰方面，他采用了空心、沟边、渐变等多种效果。在图形框的运用上，刘先生采用方形、圆形等各种形状，丰富活泼。更可贵的是，刘先生排版完成后将图片置于文字之下，避免了误操作移动图片，可见功底之深厚。



作品名称：春夏秋冬　　作者：邱鹏

专家评语：《春夏秋冬》的作者选择了清新典雅的配色方案，版面简洁，明快。作者精心挑选了代表四个季节的图片，镶嵌在圆角的图形框中，版面整齐却不死板。如果，作者将图形框和图片加以组合，防止图片单独移动，这样就更好了。



数字生活

《数字生活》播出时间

每周星期一至星期五在北京电视台生活频道18：35至18：55分播出，本节目还通过全国电视网播放，欢迎收看。

重庆率先创立“网安”防护体系

据悉，重庆市网络安全服务中心与报警中心近期陆续完成建设。随着“网安”计算机网络安全服务中心项目的启动，重庆市新型网络安全防护体系的建设工程正式启用。该防护体系主要由网络安全报警中心、网络安全服务中心两部分组成，由重庆市公安局、重庆市计算机安全学会、北京网警创新信息安全技术有限公司联合实施。作为整体实施与建设方，北京网警创新公司是国内首批网络安全服务试点单位之一，主要围绕技术核心“网络安全监控系统”，提供网络安全产品、网络安全解决方案和网络安全专业化服务。据专家介绍，重庆“网安”防护体系的核心“网络安全监控系统”代表了未来网络安全的发展方向，该系统曾获得国家科技中小型企业创新基金的支持，并被列入北京市火炬计划，为国家重点新产品。

怎样选购木质有源音箱



木质有源音箱保持了传统木质音箱的纯正音质，简捷价廉，广泛应用于多媒体、VCD和家庭影院等。怎样选购一款令人满意的木质有源音箱呢？

购买的产品应附带较详细的使用说明书和保修单。功率参数中应有额定功率这一项。

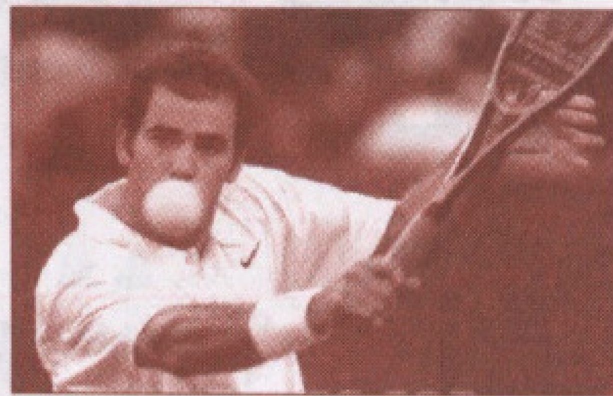
首先检查静噪音，也就是俗称的电流声。拔下音频输入线，音量调至最大，电流声越小越好。优秀的音箱可做到人耳离开喇叭20cm听不到任何噪音。然后试音，中音柔和醇美，低音深沉而不浑浊，高音亮丽而不刺耳，全音域平衡感要好。

第二步检查箱体，注意表面有无气泡，有无明显板缝接痕；网罩是否上下自如，细节部位做工是否精良；喇叭、导相孔、接线孔是否做过密封处理。后置式调节古朴典雅，是国际流行款式；前置式调节外观较新潮，但易引起噪音和漏气声，音质稍差。

接下来就需亲手调节各种旋钮试音，注意重放声音应有均匀的变化，旋转时无接触不良的“咔咔”噪音，而且手感良好。试试电源开关、电源插头、音频输入等操作，看看有无不适。最后注意插头、导线、开关等是否安全可靠。符合国标安全的电源线及插头上应有长城标志，插头是两片平行的扁平插片，末端不带圆孔。

运动项目高科技

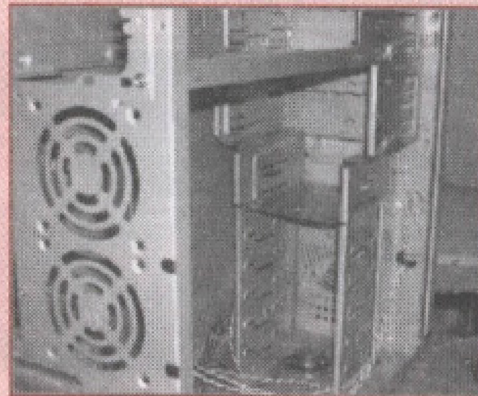
篮球 美国NBA职业篮球队之一的达拉斯小牛队有着与众不同的更衣室。这些更衣室里安装了家用录像系统、DVD播放机、平面直角电视、还有立体声收音机、耳机与卫星电视。队员们定期使用这个系统来观看比赛的录像带、DVD光盘以及他们自己的动作剪辑。



网球 最新的网球球拍中安装了芯片。每当球拍击中球时，球拍内置的电路就可以把脉冲传递到安装在球拍手柄处的电脑芯片。芯片可以和球拍内的智能纤维一起提供反击力。这种球拍的弯曲程度较小，因而可以使挥拍的力度比较大。

棒球 你投球的速度能达到多快？现在，安装了微型雷达的棒球手套可以告诉你答案。这种手套通过微波测量球的速度，在配套的棒球上包了一层铜片，当球接近手套时，手套就会通过铜片反射微波而达到记录球速的目的。

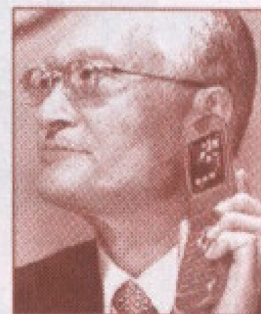
机箱选购



机箱不仅仅是一个铁皮箱子。由于一般机箱中都配备电源，因此机箱、电源的规范必须严格。高品质电源应具备三个标志：欧洲电器设备标准CE标准；美国联邦通讯标准FCC标准，以及中国长城认证CCEE标准。

好的机箱一定要有EMI簧片设计，它使板卡、存储器等插接件与箱体紧密地联系在一起，形成一个全封闭屏蔽结构，保证机箱内电磁辐射不外泄。机箱还要有宽频设计，可有效避免由于瞬间高压引发的电源过热问题。机箱还应具有抗电强度功能，即当交流输入线之间从零电压加到交流1500V，或交流输入与机壳之间从零电压加到直流2200V时，电源可保证不击穿电容或出现拉电弧现象。建议选购时尽可能地当场通电，并用万用表之类仪器进行测试。

犹抱琵琶半遮面的3G服务





2000年，世界各大无线通讯公司纷纷认识到，下一代无线通讯服务将以高速数字传输并最终实现视频传输为特色，它们在3G无线通讯上投入了巨额资金。德国为450亿美元，英国为350亿美元，意大利为100亿美元。但是，为3G服务建立基础设施，统一技术标准，制造专用的移动设备等前期工作所需的时间和金钱超过了服务商预计，因而NTT DOCOMO的FOMA 3G服务一拖再拖。NTT DOCOMO的FOMA服务现有大约两万名用户。目前只有日本、美国和韩国推出了“实时”3G服务。

林晓：据说看了19期游戏剧场的人，有的当即呕吐，有的昏笑三天直到下巴抽筋。还有人居然一边洗澡一边阅读（太利害了，水不会淋湿杂志吗？），当场就笑晕倒在澡盆里。这样的效果我倒挺满意的。本来嘛，讽刺小说就该达到这个BT程度。那么，我们亲爱的读者是不是不会再玩BT的游戏了呢？明辨是非，珍惜游戏所耗费的金钱啊！

眼看就到年底了，手里有好东西也该拿出来，攒着过了新年对不住作者也对不住读者。所以我就刊发了这篇以《星际争霸》游戏为背景的小说《烛光岭》。本文较长，共分四次连载。

漫漫长夜里这一点微弱的烛光
是天使引导你的歌声

烛光岭

■湖北 刘维佳

战争前夜

1

凯丽认为自己不会喜欢维德布斯星的黄昏，因为这颗星球黄昏时分的光线太过于接近鲜红色了。即使迫在眉睫的战争不曾有过，这种红色也很容易让人联想到鲜血，从人类……或者Zerg战士身体里流出的鲜血。凯丽以此为不祥之兆，仿佛这星系的恒星都在警告她那必将到来的结局。

但不知道为什么，每到黄昏时分，凯丽就克制不住要从她那上古帝王陵墓般的地下指挥所里走出来，在凉爽的晚风中漫步，将自己也变成这血染般世界的一部分。自从她率部驻扎于397K高地以来，便天天如此。

少校凯丽身着短袖迷彩军装，长长的金发被一根红色缎带随意束在肩上。武装带和自卫手枪被她留在指挥所里，她不想有任何东西妨碍自在地散步。看着自己那被夕阳拖长的身影，凯丽有点惊异地发现那饱经血与火洗礼的身姿还依然婀娜。她驻足凝视着那影子，直到少女时代的影子依稀浮现出轮廓才迈步离开。

凯丽四周到处都是忙忙碌碌的人和机器，现在她掌握着从军以来所指挥的最大规模的部队。此刻这支部队布满了397K高地的空中、地面和地下。凯丽在她的部队中随意徜徉，对中断手中的活计向她匆忙敬礼的部下视而不见。部下们无法从她脸上的黑色墨镜中看到任何表情，只能任意发挥各自的想象。她那躲藏在镜片之后的双眼其实尽是迷离之色。一刻不停修建机场和地堡的SCV工程兵，披盔戴甲身背沉重机枪的陆战队员，都不在她此刻的视线之中。她的视线穿越时空，看到一个古旧寂寥的平凡小镇。凯丽仿佛正漫步于小镇一条公路上，沐浴着夕阳。

故乡……多少年不曾想起这个词？她已很久很久做梦都不曾梦见过这个地方。她甚至连自己离开地球到底多少年都记不起来了。这些年来她辗转数十个星球征战不息，无暇回首从前，却在此刻的维德布斯星触发怀旧之幽情。不错，这里的环境很像地球，确实值得联邦政府投入大量兵力为了它和Zerg族血战一场，但凯丽不相信自己会因此动容。在如今这星空都为鲜血所染红的时代，肩上能扛着少校肩章的人，其心早已变得和那朵徽章一样坚硬。

虽然心如磐石冷酷无情，但环视整个高地的新兵旧部大忙特忙，凯丽的胸腔中仍不免泌出丝丝怜悯之情。透过墨镜，她眼中所有的人都被黑暗所包围，似乎她此刻所看见的是不久后的将来，这些人……身处地狱之时的场景。

怜悯归怜悯，对于惨淡的未来凯丽也无计可施，鱼饵的命运从来如此。回忆受领任务时的情景，一看见作战参谋脸上僵硬的笑容她就知道即将落到自己头上的绝非好运。

2

"凯丽少校，我想你应当知道现在我们所面临的严峻形势。"那参谋的声音颇为中听，字正腔圆发音标准，但凯丽心不在焉。司令部的所有人都未对凯丽嘴叼烟卷鼻架墨镜的放肆之举提出批评。真正带过兵的将领知道应该容忍手下某些放浪之举。这些经验丰富的宝贵军官已多次出生入死，对死亡和生命都抱蔑视态度，又

哪里还会把军纪军规放在心头？

“现在不明区域的范围正在扩大，虽然速度还不是很快，但特克斯山脉已全部不在我们控制之中。”军中任何人都知道所谓不明区域其实指的就是已被Zerg族控制的地区。“所有试图飞越其上空的卫星探测装置都被自杀蝠所撞毁，派出的侦查部队亦损失惨重，而所获信息却很少。”

凯丽的心脏刹那一紧，以为自己的部队不幸将被派去执行倒霉透顶的侦查任务，但不一会儿她就发现自己过于乐观了。

“少校，你知道我们身处联邦的战略侧翼，总司令部不会调拨很大量的兵力来支援我们。事实上他们肯把精锐的323空中突击师和陆战9师调来此地已是极为慷慨了，要知道拉玛达星系的决战态势正变得越来越明显。”随着参谋的叙述，司令部中央的激光全息投影显示出形象的动画演示，给司令部阴暗的空气投射下怪诞的光影。

这战略态势乃是众所周知之事……凯丽心想，所以她没有提醒颇具播音员天赋的参谋注意另一个众所周知的事实：正因为维德布斯星处于联邦的战略侧翼，所以它的失守有可能陷拉玛达星系主力部队于不利地位，它绝非一粒无足轻重的石子，在这里即将发生的战斗极有可能将是拉玛达星系决战的序战。何况，它还是一颗环境十分适宜的少见的类地行星。双方在此地势必有一场恶战。

“关于Zerg族的扩张速度，我想不必多说了，如果我们不尽快击垮这行星上的Zerg部队，不久维德布斯星就将不再属于我们……但是，我们手头除了总部调拨来的两个正规师以外，只有一些小型独立作战单位和地方守备部队，可机动的兵力实在太少。而有关Zerg部队的情况，我们所知不多，但有迹象表明它们并不想放过维德布斯星，所投入的兵力明显超出我们在此地的部队，局面令人难以乐观……因此绝不能轻易进行大规模出击，必须使用谋略，以弥补兵力的不足。”说到这里参谋停了下来，似乎想让凯丽有时间享受智慧带来的乐趣。

凯丽心知不妙。她从不喜欢什么“谋略”，因为她深知所谓谋略，其实是一种冒险，一种赌博。成功了，便可能收四两拨千斤之奇效；但若拨不起那千斤来，那就得付出冒险所应该付的一切甚至双倍代价。

“Zerg族的优势在于扩张迅速，兵力雄厚。这一点往往使我们某些质量上的优势显得几乎毫无意义。而我们最大的优势是拥有许多大规模杀伤性武器，火力炽烈。如果我们想要以少量兵力战胜数量庞大的敌军，就必须最大限度地发挥我军支援火力强大这一优势……这次总部拨给了我们上百枚启示录级核子导弹，如能运用得当，便可一举消除此地Zerg族在兵力上的优势。”

但在双方战线犬牙交错瞬息万变的野战战场，如何有效地使用这种终极武器？凯丽刚想开口询问，参谋便说出了那个不幸的消息：“我们另一个优势则是防守能力很强，只要战役结构不被打坏，即使不多的兵力亦能坚持很久……所以，我们计划在敌军无法置之不理的地区派驻一支战术特别分遣队，配备大量技术兵器，广建防御支撑点，构筑坚固阵地；然后不断以短促出击袭扰敌军，让它们产生这支部队威胁很大的感觉，吸引它们全力进攻。特遣队必须竭力死守，迫使敌军将尽可能多的兵力投到这张铁砧上来。等到最佳时机来临，我们的铁锤——那些启示录级核弹——就纷纷从天落下，将猬集一团的虫海一鼓而歼。自从人类进入热兵器时代，这种能充分发挥火力的战术曾一再被处于技术优势的军队所成功运用。”停顿了一下，参谋继续流利地说道：“凯丽少校，我们认为你是我们这里最优秀的战术指挥官。经过反复讨论，我们觉得只有你，方堪担此大任，所以你将被任命为特遣分队的指挥官。”



话音消失了，司令部里所有目光都集中在凯丽脸上。但凯丽如同她的墨镜一样拒绝众人的窥视和猜度，她一动也没有动。

过了一会，凯丽终于开口问道：“这计划究竟是谁制定的？”

参谋呆了一呆，报之以沉默。

“是我。”回答凯丽的是维德布斯星最高防务长官，一名缀着金丝肩章头发有点花白的少将，一直安坐于凯丽对面。“计划是我制定的。怎么？有不清楚的地方吗？”

凯丽取下嘴上叼着的烟卷，望向将军，斥责：“你是一个不折不扣的混蛋，将军。”

不少人闻听此言大为动容，纷纷神情紧张地看向将军，但少将似乎无动于衷。

“只要这计划付诸实施”凯丽大声说道，“无论成功与否，特遣队都将从联邦军中消失。”

“你说得完全正确。”将军端起桌上咖啡杯，呷了一口，放下杯子：“还有别的问题吗？”

凯丽慢慢摇了摇头，回答将军：“没有了。”

“少校！”参谋急忙向凯丽进行补充说明，“请放心，我们将为你修筑一个几乎是目前最为安全的地下指挥所，它将是绝对安全的。而所有启示录级核弹都将在空中起爆，不可能对深层地下目标造成伤害。”

“那我的部下呢？”凯丽转过头，黑色的视线从将军身上移到参谋的脸上。

参谋脸部肌肉不禁抽搐，或许这是他欲露出他那僵硬笑容的一次不成功尝试。“我感到很遗憾……但我们计划配备给你的将是特殊的部下——C级克隆战士……”

“确实是个好主意……”凯丽点点头，抬手抽了一口烟，烟雾顿时将她的面容笼罩。“这样他们就死不足惜，没有亲属会提出抗议，不会留下后遗症……可是，克隆战士主观能动性很差，战斗力远不及自然人战士，到时只怕我力有不逮……”

“这就是我们为什么必须派出最优秀的战术指挥官的缘故。少校，他们战斗力发挥得出色与否，将取决于你的指挥能力。”

“上帝保佑吧……”凯丽扔掉烟头，低头看着它被自己的鞋底碾死。“请给我讲解计划的具体细节……”

3

现在凯丽注视着自己的克隆人部下。仅凭这些只有简单应激反应能力的呆头呆脑的部下，或许上帝也很难率领他们

打出一场漂亮的胜仗。

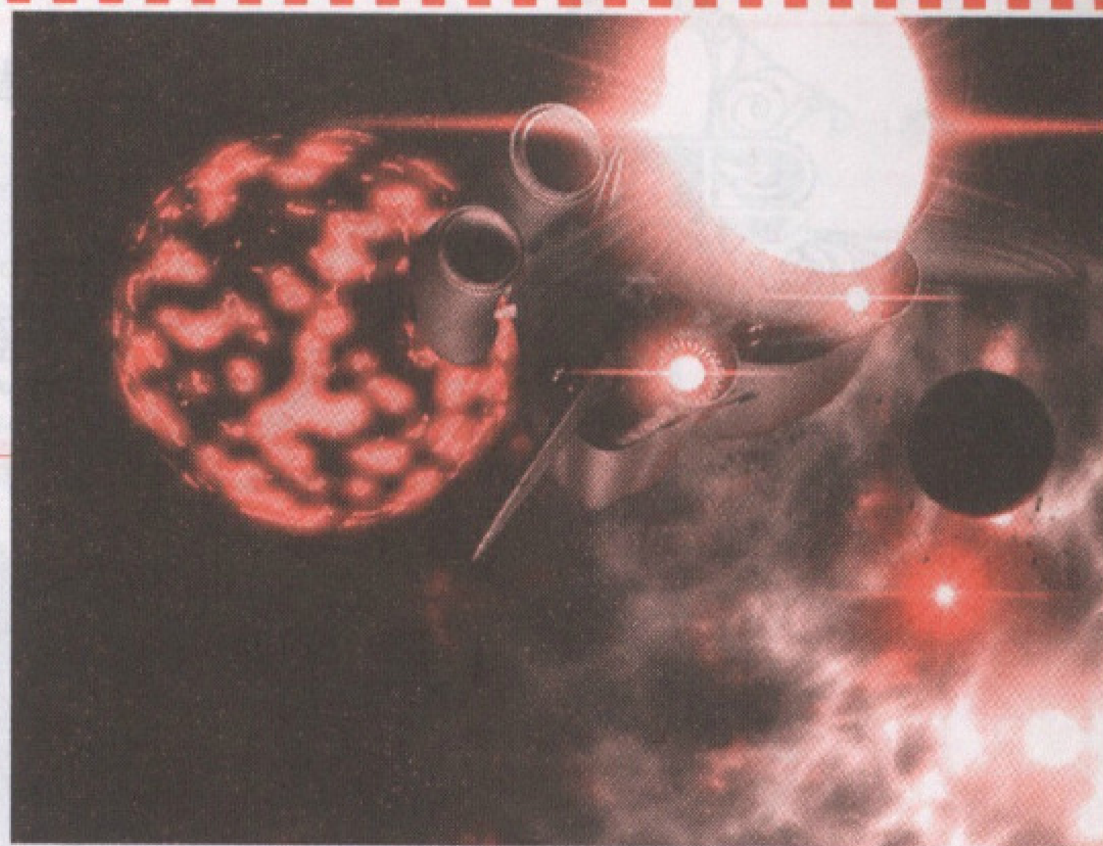
远处，在由金属地堡组成的支撑点式防线后方，几个“泰坦”机甲巨人耀武扬威地来回走动，阳光打水漂般从它们身上弹入空中。防线前方，灵活迅捷的兀鹫战车在埋设威力强大的智能地雷……397K高地似乎已变为坚不可摧的钢铁要塞。然而凯丽心中仍难以乐观。操纵这些威风凛凛的技术兵器的依然是克隆战士——B级克隆战士，他们比机器人要聪明一些，但仍不可与自然人战士同日而语，不能指望利用他们投入协同密切的一体化立体进攻作战。一旦被要求进行复杂的进攻作战，他们这些头脑简单的家伙就要乱套。凯丽只希望这些高级克隆战士的防守作战能力真如那参谋吹嘘得那样神乎其神。

一座座防空导弹塔在机械工程兵的组装下慢慢耸立起来；两辆刚从运输机上卸下来的攻城坦克正支开座坂将巨大的钢钉打入地下，扬起碗口巨炮威胁着远方。所有配发给克隆战士的技术兵器都不是最新式的，相当一部分甚至是其它部队换装下来的旧货和战损修复品，其作战效能不可避免都要或多或少打点折扣。更加难以容忍的是，相当数量的技术兵器并不是真的，和山岭上层的许多建筑一样，只是惑敌部队的劳动成果。这些“稻草人”曾令凯丽少校发了好一通脾气，但她心里清楚，诱饵毕竟只是诱饵，完全没有理由为猎物真的准备上一顿丰盛的晚餐。

战士们不知疲倦地操纵着自己的装备。无事可做的陆战步兵也不肯闲着，端着枪警惕地来回巡逻。这些人造的战士极其尽职，自然人战士就不一样。自然人会偷懒，战斗时也会表现出怯懦，但他们的面孔是变化多端的：有人高兴，有人悲哀；而这些战士的面目却是千篇一律。不过有一点双方相同，就是都会变成尸体，迟早而已。

黑暗逐渐从维德布斯星的大地里生长起来，空气中像被夜神散发出了黑色粒子，远方的沉默群山最先被雾气般的暮色所吞噬。就在那里，隐伏着无数Zerg族的妖魔鬼怪。凯丽清楚，那里每分钟都有怪兽跃跃欲试，想过来试试能否将她和她的部队统统撕成碎片。

右脚随意地踢开一块小石子，凯丽转身向指挥所走去，躲避那即将淹没一切的黑暗。她没有走原先的道路，于是就看见了那个地堡。地堡外，帕克斯顿正用他修长的手指在电子地图上比比画画，向手下讲解地形情况和任务注意事项。钛质星形护身符在他脖子上悠闲地晃来荡去。维德布斯星最后的夕阳给那护身符一层耀眼的光辉。



4

凯丽驻足观望帕克斯顿，对方第一次看见自己时的眼神还记忆犹新。当时这大胆奔放的帅小伙两眼一亮，盯着自己看了好一会儿，目光温度渐升。数秒之内，凯丽就认为已经看清了此人性格的一个方面，她甚至能想象出这个多情郎是怎么穿着时髦的华服，将一头红发收拾得有如火焰，在基地舞会上把医疗队里傻乎乎的护士迷得神魂颠倒……通常说来，幽灵战士的性格特征比较极端化，一部分因为严酷的训练和血腥的杀戮扭曲了心灵，从此阴沉冷酷不相信生活还有乐趣，就当自己已是个死人。而另一部分恰恰相反，由于具有隐身本领，常给敌人以较大杀伤而自己毫发无损，他们过于沾沾自喜，视战争为浪漫游戏，进而产生自己有如骑士的幻觉，藐视敌人和自己人中的其他兵种，并以为天下的女人没有不喜欢自己的。看来，帕克斯顿属于后一种幽灵战士。

“嗨，少校！”帕克斯顿看见一旁默立的凯丽，脸上露出笑容：“弟兄们都准备好了，明天一早就进山潜伏。”暮色中他一身炫目合体的特种隐身战斗服，威风而潇洒，使他看上去真的很像个骑士。

“唔……”凯丽冲帕克斯顿身边那些神情紧张的幽灵战士一扬下巴，“他们都见过世面吧？”幽灵战士都是自然人，因为这个兵种必须在敌后长期独立行动，需要高度的自主性。

“上面不会派菜鸟给帕克斯顿带……”帕克斯顿颇有些得意地说，他明显比他的队员要轻松得多：“他们都上过战场，吃过野战军用口粮……”

有可能……凯丽锋利的目光扫过那些脸色发白的年轻人，他们所谓的上过战场也许只是在烧焦的土地上逛了逛，向已毫无防护能力的敌军建筑放过几枪……凯丽心中叹息，打哪儿弄来这批孬种的？近来上面总是输送成批中看不中用的小家伙给她……看着这些轻狂孟浪或自以为看破红尘对什么都嗤之以鼻的孩子轻率地送掉性命，凯丽也无回天之力。战争前所未有的残酷，各战区整团整师被歼灭的事都时有发生，有经验的军官和战士越来越稀少，新人已难得遇见一个能指引他们认识战争理解战争适应战争从而得以生存下去的老师了。依凯丽的经验，但凡对战争抱偏激或浪漫观念的家伙，必无善终。应该让战士们明白这一点，但时间紧迫，短短几句话就让他们明白真理看来希望渺茫，还是让他们自己到战场上学习吧。战争是最严厉也最有效的老师，它能一下子把真理烙在人的身上，毫不理会对方是否能承受。“很好，看来你们都应该知道该做些什么该注意什么……小伙子们，祝你们好运。”凯丽向他们露出少见的笑容，她希望墨镜能使自己的笑容看上去充满了自信。

“少校，我喜欢看你笑，你的笑容很好看。”帕克斯顿轻浮地夸赞，“若我顺利完成任务，我想要一点小小的奖励……”

“说吧，我能给你些什么？”凯丽笑容依旧。

“一个吻。”帕克斯顿说得很自然。

凯丽不禁放声大笑。她伸出右手轻轻拍了拍帕克斯顿的脸：“小男孩……你先保证给我活着回来再说吧。”

“这是毫无疑问的。我只希望到时我能得到这个我应该得到的奖赏。”帕克斯顿望着凯丽的眼睛说。

“好吧，如果你这么想得到这玩意儿的话，你会得到的。这不算什么……”凯丽向他们挥了挥手，“好了，我该回去了……好好干吧，但愿能再次见到你们。”说罢转身离去。她注意到帕克斯顿眼中流露出的失望之色。我以为你很聪明……凯丽心想，你完全不必失望，在如今这个时代，你要想从一个女人那里得到吻或是更多的东西，就这么简单这么容易。大家的生命都朝不保夕，谁也没时间去玩过去那种追追躲躲的游戏了……但要想得到承诺，却不可能，因为现在谁也不能承诺什么。

（未完待续）

天使

林晓：《天使》是一款来自韩国的当红网络游戏，它具有清新、靓丽、唯美、可爱的游戏风格，因而深受广大游戏玩家和动漫爱好者的喜爱。上期摘选韩国原著《天使》的漫画，受到读者好评。这期我们继续刊登《天使》的漫画。





详情请登陆《天使》官方网站：www.91game.com查看。

N-age 登陆中国

制作公司：韩国 eSofnet
发行/代理：清华同方教育资讯本部
产品类型：RPG
上市日期：2002 年 年底
网址：www.nage.com.cn

N-age（中文名称待定）是韩国eSofnet公司由1997年开始策划，历经四年终于完成的一款线上游戏大作，eSofnet把这个游戏的营运规划命名为“N-age Project”，代表着一个线上游戏的革命。这款游戏的画面完全不同于以往的中古奇幻魔法式游戏，不以2D平面背景呈现，而以一种完全创新的全3D自由视角，给予玩家一种完全不曾体验的虚拟实境效果，将使玩家能更加融入线上游戏的虚拟世界。该款游戏国内版本将由中国清华同方股份有限公司教育资讯本部与韩国eSofnet公司合作完成。



N-age将游戏故事的题材设定在和现实生活完全相同的现代都会丛林中，这也是线上游戏发展到目前，少数几款真正把游戏舞台拉到现实生活中的革命性创意。在地图中，将会有超过十座以上的都市陆续建立，而城市是最重要的活动地区。不同的城市象征着不同的区域文化，可以让玩家感受到前所未有的异国风情，玩家在游戏中游荡，所扮演的角色就恰好置身于繁华的闹区中。玩家所见到的不再是城堡、地下迷宫、山洞这些千篇一律的地形，而是繁华的城市景观、目不暇接的闹区街景，一间又一间的流行服饰商店、连锁超市、快餐厅、酒吧、公园以及各有用途比邻而立的大厦。而且还不仅如此，N-age的世界里，有许多坐落在世界各地、拥有不同特色的大城市，东京风、美国风、欧陆风，城市中充满了许许多多拥有创意与特色的建筑。在游戏内的昼夜变化和四季天气也是非常逼真，春季的百花盛开、夏季的绵绵细雨、秋季的果实成熟、冬季的皑皑白雪在游戏里表现得淋漓尽致，所以说景色的设定是非常让人期待的。

N-age游戏还有一个特色就是它的犯罪监察系统，大家都希望线上游戏能在一个公平、快乐的气氛下进行，但就如同现实世界一样，在N-age里也一定会有“不法”的玩家出现，因此游戏系统设定了许多法令规章，玩家若是违反了各项规定，就会受到轻重不等的各类惩罚，轻者罚钱了事，要是罪行重大，可能会判处监禁，这可是极为恐怖的有期徒刑。玩家在受刑期间，除了呆在监狱里面哪里都不能去，还要换上囚犯装，等到服刑期满才能够重见天日。在此提醒各位玩家，犯法绝对是不好的行为，大家要一起来维护N-age世界的和平。



在N-age世界里，想要依靠传统打怪致富实在是困苦的事情，因此N-Age特意设计了“打工系统”，让玩家如同在现实世界一样，要想赚钱，就要依靠自己的双手去辛勤地劳动！打工的方式其实很简单，当玩家到达一定等级，建议先到银行申请一张你的“VISA卡”，这可不是单纯的金融卡，这代表玩家的金融信用，是很重要的物品。之后玩家可以到商店中与店员交谈，店员就会交给你一些要你送达公司的物品，所以，玩家应该了解，打工就是做快递工了。当物品送达指定地点，并交给目的地的总机小姐后，再回到商店你就会领到你应得的酬劳了。利用打工来赚取金钱，然后再去买些自己最中意的超酷服装，在街上骄傲地秀出玩家自己！

团队作战是网络游戏里比较吸引人的地方，在N-age游戏里，组队作战有几个原则：

1.组队人数，最多可由四人同时组队；

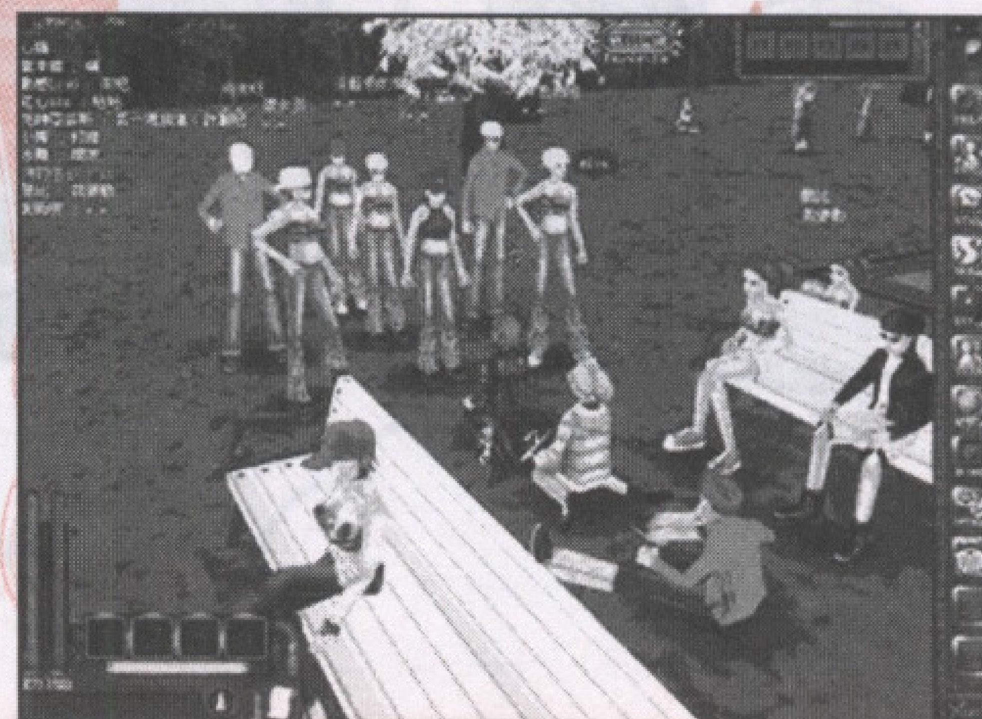
2.犯罪者（头上有Crime记号者）不准加入组队，如有组队成员犯罪被标上罪犯记号，则自动被踢出组队名单；

3.等级超过5级以上方有资格参与组队；

4.组队作战时，经验值将由组队成员共同分享。

5.组队成员分享经验值时还有一个限制，就是队员与作战区的距离，换句话说，至少组队成员都需要在参与作战的范围内，方能分享作战所得的经验点。

看了这些介绍你是不是已经有些心动了呢？那就一起期待吧！





广告索引

企业名称	广告内容	页码
DELL	笔记本	封底
晶合时代	游戏软件	封二
晶合时代	游戏软件	首页
晶合读者俱乐部	证订	2
奥美电子	游戏软件	3
蝉童软件	游戏软件	4
国研网络	游戏软件	5
恒星科技	游戏软件	6
恒星科技	游戏软件	7
DELL	笔记本	8
金山公司	软件	8
大众软件网	网站	8
DELL	电脑	9
晶合时代	游戏软件	10
DELL	电脑	10
盛大网络	游戏软件	11
晶合时代	游戏软件	13
晶合读者俱乐部	证订	14
海飞丝	洗发液	17
北通电子	游戏外设	19
技嘉科技	显卡	21
三星电子	MP3	23
《大众游戏》	出版物	105
京里仁	软件	107
京里仁	软件	109
万众合力	软件	111
金山公司	软件	112
《大众硬件》	出版物	113
第三波软件	游戏软件	116
第三波软件	游戏软件	117
第三波软件	游戏软件	118
第三波软件	游戏软件	119
第三波软件	游戏软件	120
第三波软件	游戏软件	121
第三波软件	游戏软件	122
第三波软件	游戏软件	123
《大众硬件》	出版物	插页
《锐》	出版物	插页

遗忘传说

网络游戏

人物介绍

制作公司：WIZARD SOFT
发行/代理：依星软件（上海）有限公司
产品类型：MMORPG
上市日期：2002年12月
咨询电话：021-54070807
网址：www.fs2online.com.cn

《遗忘传说》是依星软件(上海)有限公司代理，由游戏发行商WIZARD SOFT公司制作的一款网络游戏。去年夏天在韩国开始测试便一举占据测试中的网络游戏排行榜榜首，正式上市后更是气势如虹，至今依然稳居韩国网络游戏排行榜前三名内！华丽细腻的美术场景、19种丰富多彩的职业、成熟完善的公会PK体系、玩家投票选举领主制度、真实的物价浮动系统、广阔复杂的街市迷宫、妙趣横生的多种任务，将给广大玩家带来一个新奇完善稳定的世界。

而《遗忘传说》中的人物职业也是非常有特色的，我们就来挨个看看这款游戏中的职业设定：

平民：所有的玩家开始进行游戏的时候都是平民。

第一次转职职业：由同样的平民身份转变到具有个人不同的特征的时期。有平民身份达到某种等级，并且熟悉游戏之后就可以转职。从这个时候开始，根据各个玩家选择的能力的不同，任务具有的特征值及可以使用的魔法、技能等都被决定了，因此要慎重进行转职。第一次转职的职业有战士、骑士、小偷、圣职者、魔法师以及武斗家这6种。

1.战士（Warrior）：战士以强大的力量作为武器，在肉搏战中具有卓越的能力。虽然战士也可以使用魔法，但是他们更能用由自己坚韧的肉体产生的强大的力量来杀敌。在肉搏战中与武斗家同具有最强的能力。



2.骑士（Knight）：如果说战士有强大的力量，那么骑士就具有很强的体力，并且防御力很强。他们使用的技术大多是防御类型的。但是，训练有素的骑士具有不逊于战士的攻防兼备的战斗技术。



3.小偷（Thief）：
小偷的力气不如战士，防御不如骑士，也不能熟练使用魔法。但是小偷的速度是最快的。以卓越的速度避开对方的攻击，并且让对方失掉魂魄，小偷的很多固有技术能补足在战争中的许多弱点。



在人类的智慧发达起来、产生了私有财产的概念之后就产生了小偷。他们虽然没有战士的力量，没有魔法师的智慧，但是具备了偷窃他人财物的技能。拉卡曼帝国灭亡之前，贵族们过着奢侈的生活，但是平民的生活却很贫苦。这时，小偷的头目们称自己是义贼，他们专门偷贵族的财物，然后分发给平民。拉台印刚刚成立的时候他们活动得很少，但是，现在又有很多的义贼活动起来，

4.圣职者（Cleric）：圣职者在战斗中具有平均的能力，并且具有圣职者固有的魔法。他们拥有自助或者是帮助同伴的魔法，因此必须组成团队来参加打猎或者是战斗。



5.魔法师（Mage）：他们如果用武器与战士等进行接触战斗的话，几分钟也坚持不到，但是他们他们具有极具威力的魔法，使对方根本都不能接近自己。高等级的魔法师能够独自捉到要好几个使用武力攻击的人物合作才能抓到的怪物。



很久很久以前，在人们还没有形成部落、国家的时候，有一些人能够用双手制造火、风、雷。当然，当时那微不足道的威力只能让怪物吓倒，或者能用来照明，但随着这样的技术渐渐发展起来，在部落国家形成之后组建发展成为魔学。因此在拉卡曼帝国之前的魔法师就已经知道，这个世界上火、水、雷、风4种属性的存在，用这些超自然的力量可以引起火、雷等。

部族的实力渐渐强大，部族之间起了冲突，因而人们想到了用这些超自然的力量来攻击对方，而魔法师们则潜心研究不只是把这些属性集中起来而已的新的更有威力的魔法，并且原来只有战士参加的战场上也出现了魔法师的身影。

但是，魔法师的登场是另一场悲剧的开始。原本只有刀、箭的战场上因为魔法的出现使更多人受到伤害。因此魔法师中的元老、圣术师们聚集起来，决定魔法不会再出现在战场上，当然，这个决议于一些欲使用魔法作为武器的人的观点背道而驰。最终，他们达成协议，封锁其中几种最具有杀伤力的魔法。

有那么一些魔法师掌握了这些被封的魔法。他们主张只有用这些魔法才能达到和平，他们最终窃取了这些魔法秘诀并且逃走了。

6.武斗家（Ssaulabi）：武斗家除了战斗用的手套之外不会使用其他任何武器，只能用自己的身体去面对敌人，但是他的威力与其他任何职业相比都不逊色。可以使用基本的魔法，但他们以自己固有的技术为主进行战斗。





redhat Linux 8.0 进军桌面



Red Hat Linux8.0 个人操作系统 Personal（简体中文版）

- OpenOffice.org
  最先进的开放资源的办公套件。
- 强劲的配置工具组
  （Robust suite of configuration tools）
  这些工具可以为许多系统的配置进行设定，包括：防火墙，外围设备，Apache，Samba 和一些小的网络设定。
- 红帽子网络一体化
  点击程序实时发现和升级你的系统。
- 升级的核心部件
  升级的C盘，工具链，核心采用Linux的最新技术。
- 基于Apache2.0的网络服务器
  驱动互联网的强劲，灵活，安全的开放资源网络服务器。
- 新的易操作性特色
  GUI支持盲文和限定灵活度的语言界面
- Mozilla浏览器，Ximian公司 Evolution电子邮件及通讯管理项目管理软件，视频会议软件以及即时消息软件。

新特性

kernel 2.4.18 • KDE 3.0.3 • gcc 3.2 • glibc 2.2.93
Web server powered by Apache HTTP Server 2.0
CUPS 1.1.15 • GNU Emacs 21.2 • Ximian Evolution 1.0.8
GIMP 1.2.3 • GNOME 2.0 • GNOME Meeting 0.93.1
gphoto2 2.1.0 • MrProject 0.6 • Mozilla 1.0.1
Postfix 1.1.11 • Perl 5.8.0 • XFree86 4.2.0

SERVICE 红帽子Linux 基本服务

- 30天红帽子网络基本服务

SET UP 安装过程更完善

- 全面安装指南
- 支持多系统共存
- 自动硬件检测
- 更易用的系统配置图形工具
- 迅速进入红帽子网络

USE 更易用

- 新红帽子蓝色曲线™（New Red Hat Bluecurve™）
  桌面界面简洁，方便易用，且大大增强了图形数量和效果。



6CDs 附130页《安装指南》 68元

every.com.cn 大家网 软件会员店 网上最大的软件主题店 www.every.com.cn 大家网 有售



redhat. 中国代理

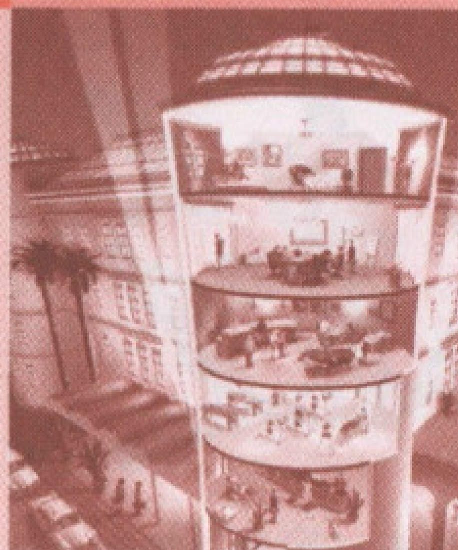


北京碟中碟软件科技发展有限公司 出品
咨询电话：010-88467040/88467080/88467054/88467098
技术支持E-mail：dzd@dzd.com.cn
网站：www.digidea.net www.every.com.cn
地址：北京市海淀区西四环北路63号馨雅大厦北座三层



里仁软件联盟 里仁大家软件营销有限公司 发行
订货电话：北京：010-88467200 上海：021-63222260 广州：020-87511223
区域市场：010-88466642/88472324/88472322/88472320
邮购地址：北京市海淀区中关村邮局107信箱 邮编：100080

郑州连邦	0371-3820175	哈尔滨三恩	045-2524818	南昌兴四方	0791-6267076
温州里仁	0577-8849541	济南三邦	0531-6115413	重庆新四方	023-68621095
青岛北兴	0532-3809901	厦门金科达	0592-2202012	乌市蓝雪	0991-2840818
昆明威豪	0871-5107101	成都连邦	028-82916888	辽宁华储	024-83892149
昆明黑马	0871-5191804	兰州国磊	0931-8279426	南京探路人	025-6641272
沈阳连邦	024-23881542	南昌晶合	0791-6282006	长春连邦	0431-5675223
杭州美迪	0571-88994880	宁波纵横	0574-87263668	青岛力邦	0532-3876906
沈阳希望	024- 2399736	石家庄圣比尔	0311-6067487	山西立丰	0351-7329863
天津津科	022-27383000	成都新四方	028-85446795	太原风云	0351-7249805



酒店大亨

——魅力大放送

制作公司：JOWOOD
发行/代理：天谱博硕
产品类型：经营模拟
上市日期：2002年10月
咨询电话：010-62969069
参考价格：50元

由光谱代理、Jowood研发的《酒店大亨》一经推出介绍，很多玩家对此都很感兴趣，于是我们现在给大家介绍一下《酒店大亨》几大魅力所在。

1.档次不同的酒店，世界各地的风光（魅力指数：5）

在《酒店大亨》的自由竞争模式中共有20多家酒店可以供我们选择。这些酒店都分布在世界的各个角落，北京、香港、纽约、伦敦……每一个地方，每一座酒店都有自己的特色。有的酒店是两星级的，有的酒店却是顶级的；有的酒店在绿茵环绕的群山里，有的酒店却坐落在喧嚣的大都市。经Jowood的一番精雕细琢之后，每一座酒店都真可谓是一道亮丽的风景。

2.视角功能（魅力指数：6）

这款游戏的视角不像别的游戏只有单一的视角功能。它里面设定了"等视"、"透视"和"俯视"的3个功能。这样的3项功能再配上"隐藏"、"只显示后墙"和"显示墙壁"3项功能，使用起来非常不错，远看的时候能够一泻千里，近看的时候却可以看清一草一木、一桌一椅。因此，在装修酒店的时候就可以充分利用这个功能，譬如说：想在卧室墙上放一个开关，这虽然是个小问题，但是也不能马虎，一定要把它放在一进门就能用手自然摸到的地方，否则住酒店客房的宾客头上会满是感叹号。这个细小但是又很麻烦的问题处理起来却易如反掌，只要按住鼠标右键，让需要放开关的墙旋转到对面，然后点击一下"只显示后墙"，要放的小开关就可以跟着感觉走了。



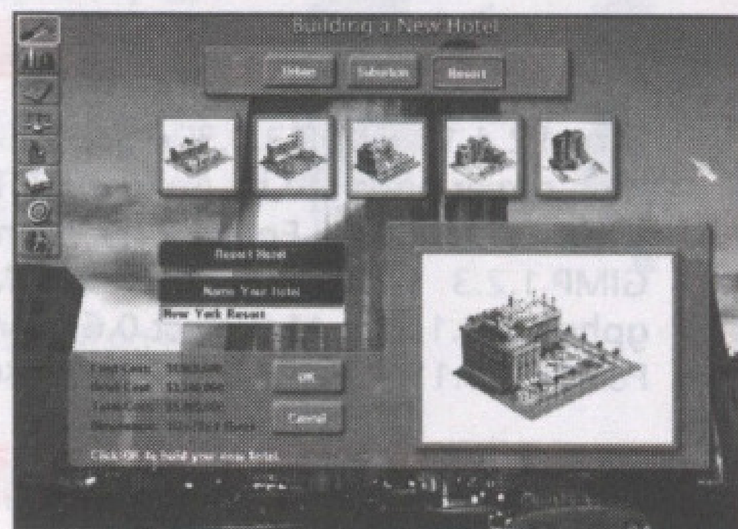
3.广告功能（魅力指数：7）

如今再也不是酒香不怕巷子深的年代，一个好的东西出来首先就是宣传。正是基于这个原因，这款酒店大亨里面也配上了广告的功能，这样就可以令你的酒店让"地球人都知道"。不过，游戏中的广告价格高得吓人，稍不留神就可能让你入不敷出。"电视"一般做酒店形象的宣传，"报纸"、"杂志"一般做酒店房间、酒店设备的宣传，"广播"两者皆可，"直邮"没有什么特别大的用处。酒店刚开业的时候可以同时做一次，过一段时间后，如果效果不是很理想你就可以轮流做，这样就能看到很多宾客提意见，"酒店房间太少"、"酒店人太多"等之类的话。哈哈，咱要的不就是这个效果吗?



4.跟踪功能（魅力指数：8）

好奇之心人皆有之，而《酒店大亨》正好满足了我们玩家的这种心理，它里面设有一项"跟踪"的功能：等视线的跟踪功能和透视视线的跟踪。可以选择酒店里的任何人进行跟踪，酒店的某位员工在做什么、有没有偷懒、有没有尽责，只要我启动等视线的跟踪功能，让它所代表的小图标头上标上"1"就能把这个员工这段时间的所作所为弄得清清楚楚、明明白白。



5.照相功能（魅力指数：9）

在选择某一个酒店开始大张旗鼓动工之前，看到酒店外诱人的景色，拿出相机不知不觉拍上一张；在进入酒店，为酒店做整体规划，看到某一块特殊的场地，这样的地方当然也不能错过了，一定要把它留下来稍微发挥一下；在开始动工实施具体工程的时候，碰到特别满意的设计场景，自己的设计精华也不能没有记录，还是用相机记录下来吧；酒店开业，看到汹涌如潮的宾客纷至沓来，如此壮丽的景观不用相机拍下来怎么能行呢……

6.影集功能（魅力指数：10）

影集嘛，顾名思义，就是把所照的照片收集在里面，但是一经研究才发现它的真正魅力在于它里面除了有收集照片的功能以外，还有"放映幻灯片"和"制作网页"另外两项功能。放映幻灯片可把我相机所照的照片按先后顺序从头到尾不断播放。《酒店大亨》的"制作网页"很简单，只要打开我的相册，选中"制作网页"这项功能以后，在它的对话框里敲上一个简单的路径，剩下的所有事情就都由电脑来瞬间搞定。



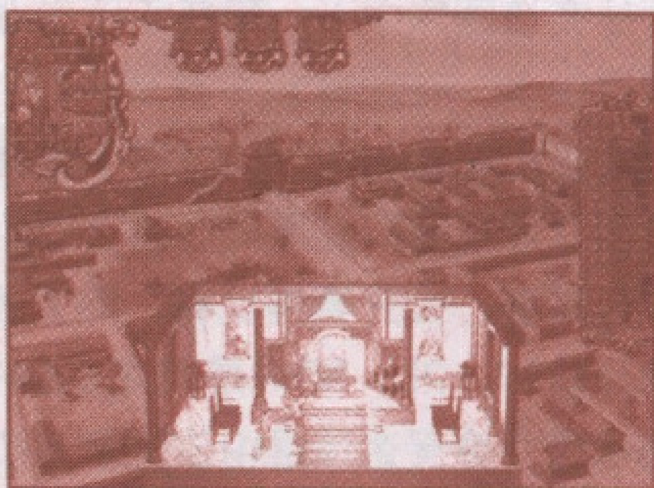
看了这些特色介绍，你是不是更加期待能够马上拿到《酒店大亨》呢？那就赶紧带上银子去软件商店吧！

新隋唐演义

制作公司：新普电脑
发行/代理：第三波软件（北京）有限公司
产品类型：策略游戏
上市日期：2002年11月
咨询电话：010-88018989

《新隋唐演义》是以小说《说唐全传》这部脍炙人口的历史名著中的故事为背景，以群雄割据天下之时为主要线索，再次展现秦琼、程咬金、李元霸、罗成、单雄信、尉迟恭等一代枭雄如何驰骋沙场、治理国家、笼络他国，最终实现统一大业的故事。

游戏开始后，玩家选定一位枭雄后（君主），整个势力范围内城市的兴衰存亡就都将掌握在玩家手中，要想实现统一全国的大业就必须发挥出玩家自我的能耐。内政、笼络和武力是必不可少的，任何一位君主在统一全国的基础上都将付出惨痛的代价，为了把代价减至最低就必须在最短时间内加强城防建设，提高自身防御力；合理调整税收、提高生产力、增加财力、壮大国力、征兵纳银、笼络人才、招贤纳士、搜索宝物、扩充国家实力，努力提升自我的武力及智能，以至完成统一全国的大业；如玩家选定的枭雄不是一位君主的话，在自身的锻炼上应更加努力，把自身的能力提升至顶峰，成为在内政上能出谋划策、不出一兵一卒就能使一个国家屈服的谋士，或在战场上叱咤风云，用武力战胜一切的神将，即使在发现君主的暴行时也可站出来推翻他，自立为王。



在游戏中时间是关键所在，在最短的时间内治理内政、抢占空城，以取得主动权，不被敌人消灭，再逐渐削弱敌人势力，战胜对手。

游戏的战斗模式分为战略模式、两军对战模式、攻城模式和单挑模式。在战略模式中可通过武将的计策来降低敌军的士气、减少敌军的兵力、混乱敌武将的思想和阻碍敌军的行动，也可提升我军的士气和增强我军的攻击力和防御力；战斗模式中兵力的多少和士兵的士气尤为重要，但士兵阵形阵势也是胜败的关键，这就全靠玩家如何合理运用了，当然谋略也同样必要；在单挑模式中，双方武将都不带兵，这就要比谁的武力强、谁的武将技高于对方来断定最后的胜负。战争胜利后，对方武将（如无城可逃或已无势力范围）被俘虏，玩家可招降武将以扩充国力。

在发生战争之前为减少不必要的损失或者不想见到太多的悲惨血腥场面时，玩家可派遣智能高的谋士去笼络敌国的武将，还可派遣友好使者去和谈，在无法谈和又没有抵抗能力的同时还可以请求同盟国的帮助支持。

石破惊天售前现开赛（北京赛区）全程报道

9月28日，广大牌友期待已久的新系列——石破天惊售前现开赛终于隆重开幕了。早上8点多，来自全国各地的牌手就陆续来到了比赛场地。这次比赛同上次神遣现开赛选用了同一个场地，所以牌手们很容易就找到了比赛场地。9点左右，全体工作人员进入赛场进行最后的准备和检查工作，然后精彩的比赛就在热烈的气氛中揭幕了。

在经历了开牌、构筑套牌、配对等一系列工作之后。正式的7轮瑞士轮制预选赛终于展开了，由于是新的主系列，很多牌有着全新的异能，造成了一些牌手对规则的迷惑，不过选手们普遍对新规则和新异能有着浓厚的兴趣，不时地对裁判提出各种各样的问题，甚至有的问题裁判也要经过一番讨论才能得出结论。大家普遍看好这个新的系列，认为在强度上与《克萨传》系列能够一较高低。总之比赛在热烈的气氛中进行的，产生了不少经典对局。


美国国家队

一些新牌手在这次的比赛上都有了不俗的表现，虽然技术上还稍显生疏，但是那种拚搏的精神赢得了许多著名牌手的称赞。通过这场比赛许多牌手也学到了宝贵的经验，可以说这次《石破天惊》售前现开赛将北京的万智牌热潮推向了一个顶峰。

经过7轮激烈的比赛，有8名选手进入了最后的决赛阶段，他们分别是：覃璐鸣、任少鹏、林红钢、高亮、齐良川、搞振兴、熊风、雷强。之后进行了热闹的颁奖抽奖仪式，大赛举办者代表为前9名以后的获奖者颁发了奖品，又在全体参赛选手范围内举办了盛大的抽奖和发送纪念闪卡活动，之后不参加决赛的选手们就陆续离开。

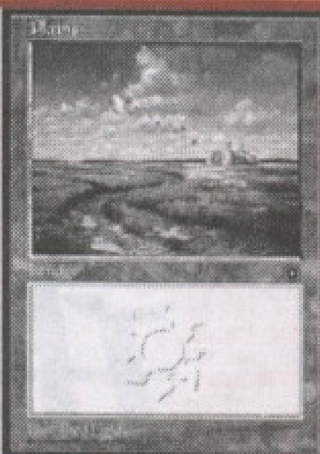
决赛改在与预赛场地隔街相对的饭店里举行，赛制也更换为轮抽，经过了3轮激烈的比赛，预赛阶段取得第一名好成绩的覃璐鸣选手技压群雄，夺得了最后的冠军，夺走了价值3000多元的奖品。


世界冠军赛奖杯

在进行了简单的颁奖仪式后，已经是深夜11点多了。各位选手经过了一整天的激烈角逐，也都身心疲惫，但看到自己一天下来的丰厚收获，也不禁露出了笑容。这次石破天惊售前现开赛也在一片欢声笑语中划上了圆满的句号。

MAGIC The Gathering®

万智牌™



万智牌介绍——比赛结构

万智牌中最吸引人的就是完整的比赛结构，小到店面大到世界冠军赛。这些比赛使得万智牌牌手充分展示了自己的水平，同时也得到了高额的奖金以及崇高的荣誉，但是对于一些刚刚开始比赛生涯的万智牌爱好者来说，这些赛事还不是很熟悉，在本文中我们就将万智牌的比赛结构中的一些世界级赛事进行一番介绍。

世界冠军赛

世界冠军赛是最高等级的万智牌比赛，会在每一个赛季结束的时候举办。世界冠军赛使用5级的执法严格度（REL 5），需要4级裁判担当主审，比赛使用的K值为48，这是邀请制的比赛。

邀请标准

每一届的世界冠军赛邀请名单包含下述成员：

现任世界冠军、现任年度专业牌手、每个国家代表队的3名成员，与该队伍的候补选手、在世界赛之前的专业赛排名中拥有20分或更高专业赛积分的牌手，除上述人员之外，DCI综合积分前50名的牌手，除上述人员之外，DCI综合积分南美洲前8名的牌手，除上述人员之外，DCI综合积分泛亚太地区前8名的牌手，除上述人员之外，DCI综合积分北美洲前8名的牌手、欧洲冠军赛的8强。

国家冠军赛

国家冠军赛是一个国家最高等级的赛事。国家冠军赛决定国家代表队，国家代表队会受邀参加世界冠军赛。有些国家冠军赛也提供欧洲冠军赛的邀请资格。所有的国家冠军赛使用4级的执法严格度（REL 4），比赛使用的K值为40，这是邀请制的比赛。

参赛资格

只有在当年1月1号开始取得该地区公民身分或是永久居留权的牌手才能获得该年国家冠军赛的参赛资格。

邀请标准

每一场国家冠军赛的邀请名单包含下述成员：

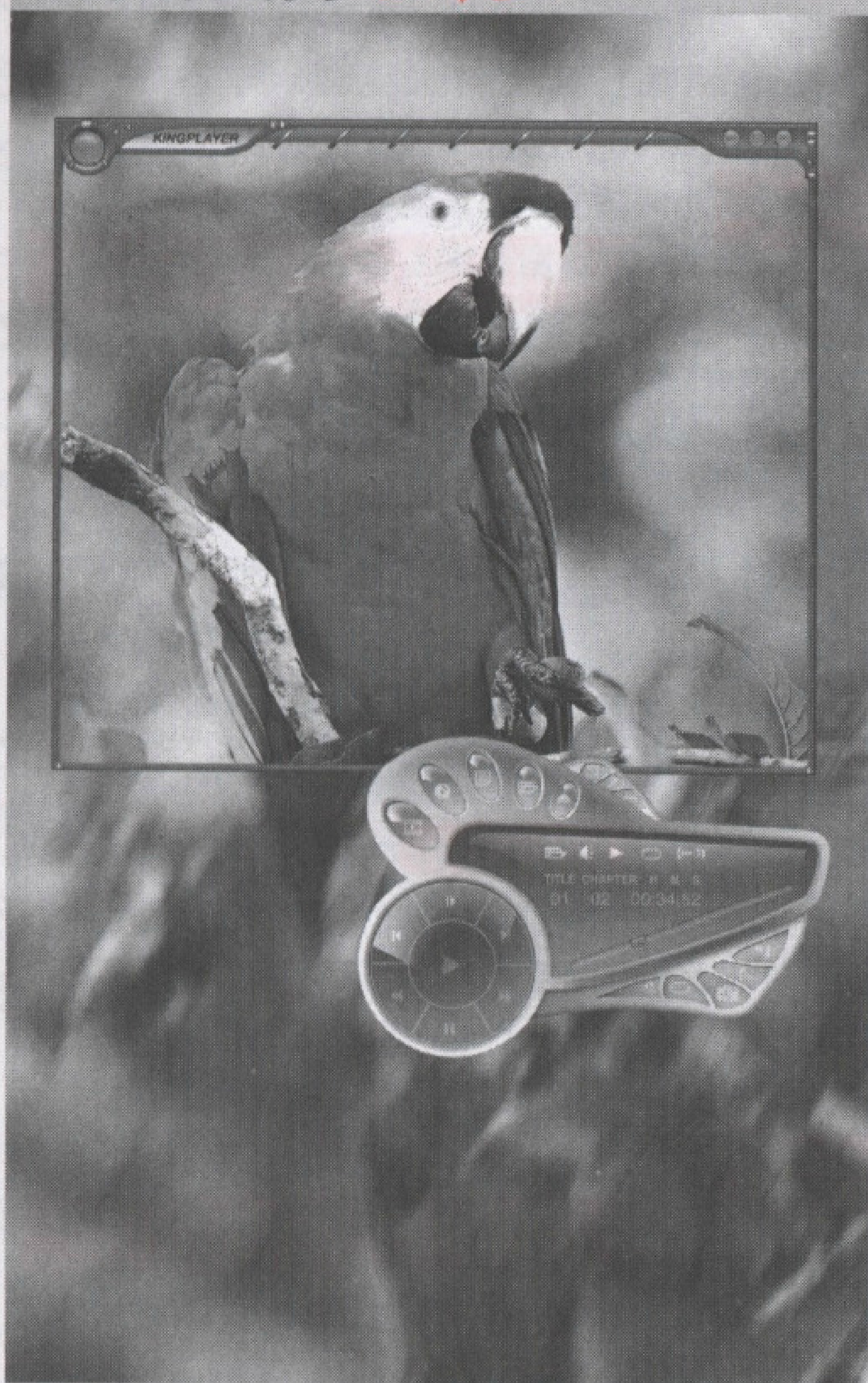
该国家的现任国家冠军、该国家的现任国家代表队成员、该国家的前一年国家冠军赛4强、现任世界冠军（如果该牌手居住在该国家中）、现任年度专业牌手（如果该牌手居住在该国家中）、在国家冠军赛至少6周以前的专业赛排名中拥有20分或更高专业赛积分的牌手（该牌手必须居住于该国家）、通过国家冠军赛预赛取得邀请资格的牌手，像是地区冠军赛、城市冠军赛、公开赛等比赛，除上述人员之外，该国家DCI综合积分前10、25、50或是75名的牌手。决定前10、25、50或是75名牌手会受邀请是由该国家万智牌牌手的人口数量来决定。

详情请见：www.jhpop.com.magic

为什么我选择金山影霸2003

超清晰强纠错 DVD/VCD 播放软件

特别支持 DVD



自动检测机器配置，增强修复低画质

不用在电脑上进行豪华装配，一样可以播放高画质的DVD影片，金山影霸2003会自动检测你的机器配置，提供不同播放模式，对低画质图像进行全面增强和修复，确保播放效果。

盘片较烂，却可流畅播放无噪音

第三代四级纠错，自动进行读盘纠错、数据纠错、解码纠错、错误图像纠错。采用DRD技术和SAP技术，快速跳跃错误数据、防死读、全速读盘无噪音。对错误图像数据造成的马赛克加以有效的分解和屏蔽。

播放画面就是比别人清晰亮丽

更趋完美的高清晰数码精密显像，真正的逐行扫描，物体细节清晰可见，高速运动物体流畅逼真，色彩亮丽柔和，创造登峰造极的影像品质。


原始影片画面效果


原始影片增强后效果

从网上随意下载一段影片即可轻松播放

无论是DVD,VCD,AVI,MPEG 还是FLASH，一网打尽上百种媒体格式：

- Dobly AC3音频文件（*.AC3）
- DVD视频对象文件（*.VOB）
- 微软的波形声音文件（*.WAV）
- MIDI音频文件（*.MID；*.RMI）
- MPEG视频文件（*.MPG；*.MPEG）
- MPEG-1 Audio Layer-2 文件（*.MP2）
- MPEG-1 Audio Layer-3 文件（*.MP3；*.M3U）
- MPEG-1 视频文件（*.M1V）
- MPEG-2 媒体文件（*.M2V）
- Windows媒体文件（*.AVI）
- VCD视频文件（*.DAT）
- Windows媒体文件（*.ASF;*.WM;*.WMA;*.WMV ）
- Flash 文件（*.SWF）
- Real媒体文件（*.RA;*.RM;*.RAM ）

......

超值影音娱享受只需 49元

咨询电话:010-86243222

同时推荐《中国大百科全书简明》金山词霸版


值得送给你的朋友

内嵌金山词霸

- 可在Office, IE, OE, Outlook等任意窗口下对中英文词汇进行即时翻译，即指即译。
- 包括英汉、汉英40万词汇，并可支持英文单词的模糊查询。

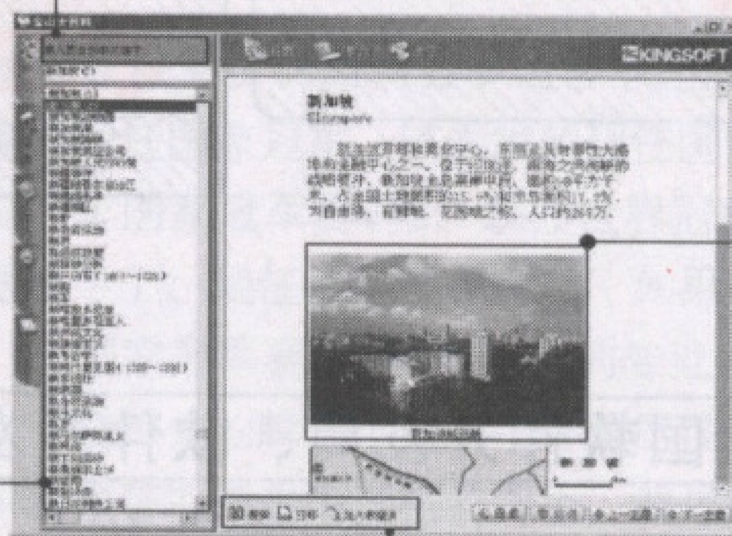
《中国大百科全书》

始自1978年，历时15年，20000多名专家学者共同参与，涵盖人类的知识与历史。参与编纂的学者专家有科学家钱学森、语言学家季羡林、语言学家吕叔湘、社会学家费孝通、剧作家曹禺、数学家华罗庚等等。

大百科简明版以《中国大百科全书》为基础，删除了各卷中重复、交叉、过专、过僻的条目，增补了欠缺的条目，更新了资料和数据。包括历史、地理、哲学、宗教、政治、法律、军事、经济文学艺术、自然科学、工程技术等门类的 75 个学科或知识领域。

强大数据检索引擎： 具备像新浪搜索一样强大的检索引擎，用户可按全文、关键字、图片等方式瞬间查找各类别知识，同时还支持并列精确查找，只需输入想了解的信息，5秒之内，为您在2000余万条资料中检索出所有需要的信息。

海量数据浓缩便携： 高压缩存储，一张光盘等于一个小型图书馆,31000个条目排列清晰，详尽程度超乎想像。



精美插图内容广泛： 2000余万字资料配有11000幅精美插图和表格。涵盖地理、建筑、化学、生物等诸多学科，当查找旅游景点时甚至可以看到地图。

多种工具便于摘录： 查到的资料可随意复制、粘贴及打印，还有历史记录可供翻阅。方便的收藏夹更可轻而易举地建立您自已独有的知识库。

金山词霸 2003　金山快译 2003　即将隆重上市　各大软件店有售　请到卓越网JOYO.com 订购

地址: 北京市 9636 信箱 -6A4(100086) 网址: www.kingsoft.net 传真: 010-62638287 客户服务热线: 010-86243222 免费热线: 800-810-5770(北京)
技术支持联系方式 support@kingsoft.net 经销商订货热线: 010-62638312 总机: 010-62524868 集团购买热线: 分机 186 OEM 热线: 分机 753
OEM授权联系方式: OEM@bj.kingsoft.net 数据恢复服务 分机 619 俱乐部联系方式: club@kingsoft.net 俱乐部热线: 010-86243222 欢迎邮购 邮资5元

KINGSOFT
金山软件股份公司

本文所有图片摄影 Jin

向前走——
中国游戏人物 张淳

■本刊记者 寂静的冰河

张淳

网络ID：小志
年龄：比外表看起来老很多
嗜好：打羽毛球
最喜欢的书：纪实性作品
最高兴的事：所做的游戏发行成功，得到广大玩家的认可
最爱做的事：亲自开车，四处游荡
最讨厌的事：刷碗（切齿痛恨……）

祖籍福建，1970年出生于黑龙江兴凯湖农场。
1978年回到安徽马鞍山。
1988年高中毕业，考上大学。
1992年毕业于哈尔滨工业大学计算机软件专业，被分配到上海。
1993年在广州智冠软件，担任程序员。
1994年美国旧金山DTMC公司，担任程序员。
1995至今，任目标软件公司总经理/主程序员/监制人。

主要作品：《雷电之蹄》任主程序员；《铁甲风暴》任主程序员；《傲世三国》任主程序员、策划人；《秦殇》任总监制。

游戏这个行业鱼龙混杂，有侃侃而谈的人，有言行不一的人，有激流勇退的人，也有埋头苦干的人。如果说边晓春像个大彻大悟、归隐山林的智者，那么我们这次要访问的张淳，则更像个在骄阳暴雨下气定神闲，决然前进的行者。不要弄错，这个"行者"，不是《水浒传》中打虎杀人、被逼上梁山的武二郎，而是"赶路的人"的意思。正如我们"记者"就是"记录历史的人"。

不管有的到底是什么人，他们构成了我们身边这个娱乐行业的框架并推动了它的发展。

张淳是个很普通的名字，除了目标公司的这个领导者之外，记者童年有个同伴也叫这个名字。其人窜房上树，打狗撵鸡，无所不能，无所不为，仿佛总有使不完的精力。我现在还记得他冬日带着一众人等，在大雪后一马平川的荒原上顺着脚印长途奔袭，捉拿肥胖的野兔。俗话说“狡兔三窟”，可见兔子很狡猾，但他每次归来都能有所收获。其行事冷静耐心、坚韧踏实的风格让我等同伴钦佩不已。现在已经很久没有联系，只是听同学说他目前在深圳，过得很得意，不知有否机会前往深圳“探望”一番……

摇摇头，把头脑里的乱七八糟驱赶出去。“彼张淳非此张淳”，我望着手上的资料照片，看着那张年轻而平和的面庞，“他们除了都很年轻，看上去都很镇定之外，好像没有什么其他相同之处”。不过照片上的这个张淳，成就显然更大一些。目标软件是业内不多的依靠自己产品收入生存和研发的公司，这在当前中国游戏制作行业非常了不起。看看张淳资料中的经历：兴凯湖——马鞍山——哈尔滨——上海——广州——旧金山——珠海——北京，任何人都不能不对这条轨迹感到好奇。在“目标”得以实现之前，照片上这个平静地看着我们的年轻人，到底都经历了什么风雨呢？

身后忽然有人拍了我一下，“走！”

“去天竺啊？”

“去拍照片，帮我扛三脚架。”

是负责摄影的JIN。按照计划，要先给张淳拍一些背景资料照片。可是这么沉的三脚架为什么要我来扛？前两天看JIN玩QUAKE的时候，不是说他的腰已经好了么？可上九天揽月，可下五洋捉鳖……

一、回首又见他

出租车外，西四环路边整齐的人工林木在飞快地向后退去。尽管已经进入了秋天，至少现在它们看上去还是绿油油地充满了生机。不过尽管政府下了大力气整治道路的周边环境，建筑工地随处可见，沿着四环路一路行进还是有一种从荒芜中新兴的感觉，而行人却屈指可数，缺乏必要的生气，让人昏昏欲睡。闭着眼睛，记者想起了第一次与张淳的会面……

那也是一个中午，因为需要了解目标软件当时正在开发的游戏《秦殇》，记者顶着烈日来到了目标公司位于西四环的写字楼。出于惯例需要拜见公司总裁的时候，负责接待的王莹小姐却一摊双手，“他不在座位上。”旁边有人插话说看见他拖着小车去了楼下的仓库。记者当时有些吃惊，总裁拖着小车去仓库干什么？王莹见状连忙解释：“张淳做事情很注重实际效益，现在游戏正处在测试修改阶段，他这个总监制反而是个比较闲的人，所以有时候一些杂活他就自己动手了，不占用其他人的时间。”

谈话间我被带到了张淳的座位，这是位于目标公司广阔大厅一角的一个位置，除了广阔一些，占据了两个标准的座位之外，其他的布置和一个普通员工没有什么区别。旁边窗外就是熙熙攘攘、车流不息的四环路，尽管有厚厚的玻璃，但是如河水奔腾般的“哗哗”声还是传入了我的耳鼓，坐在这里工作的人的确需要一番定力才行。

“前些时间这里也来过一个和《大众软件》有关系的人。”王莹神秘地说。

“谁啊？”因为《秦殇》的缘故，到访目标软件的同事很多，记者没有在意。

“边晓春。”

“这个游戏制作行业的老前辈来过这里？他说了些什么？”我顿时精神一振，连忙追问。

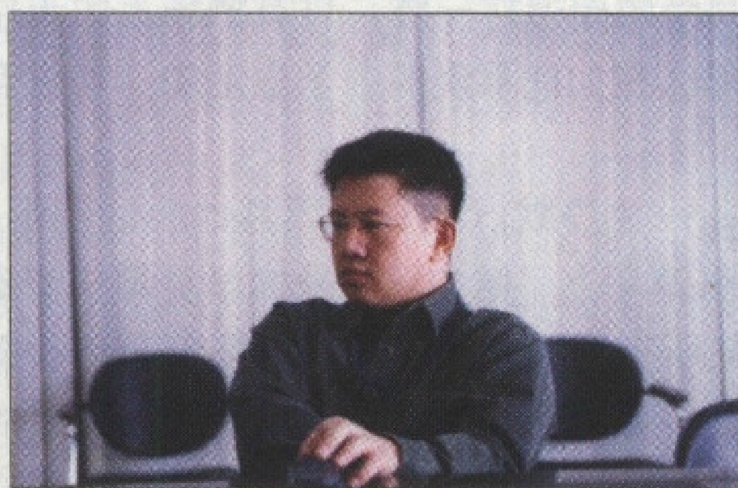
“没有多说什么，就是看了看游戏制作的情况，鼓励了一番。说目标已经进入了一个良好的运营模式，说张淳是个‘做事业’的人。只要经得大辛苦，耐得大寂寞，将来就能够做得更好。”

时间紧迫，张淳迟迟不出现，采访还是要照常进行。采访美术总监和主策划就耗费了两个小时，当最后走向一群正在讨论程序问题的程序员，想寻找主程序员采访时，人群中的一个人忽然伸出了手，“我是张淳，刚才到下面去了。”我一惊，仔细看看面前的这个人：很年轻，身材挺拔，穿一件黑色T恤，和其他的程序员相比，毫无特别，唯一比较不同的是眼睛非常有神。匆忙伸手相握，好宽厚有力的手……寒暄几句后，记者和已经认识的主程序员刘刚到旁边继续采访。我有些不相信地问：“他真是你们老总？”“是啊，很年轻是吧？他也是程序员出身，和我们在一起的时候，你很难分辨他的领导者身份。”

回头看看在人群中讨论的张淳身影，发现他有个特点：无论坐立，腰杆都挺得笔直，一丝不苟……

汽车颠簸了一下，目标公司所在的写字楼渐渐出现在视野中，在四环路边的开阔地带中非常显眼。“目标”这两个字在饱受盗版挤压的中国游戏产业中也一样地引人注目。能够依靠自己的产品收入维持公司的正常经营运转，西山居背靠金山，有其他的产品线可弥补；而目标是专业的游戏制作公司，除了游戏销售收入没有其他的来源可以依靠。无法想象目标是怎样依靠自己的力量养活大厅里那近一百多口子人的。













从1995年成立以来，目标公司在国内发售的游戏有《铁甲风暴》、《傲世三国》、《傲世三国——三分天下》、《秦殇》，以及两个为国外制作的游戏《雷电之蹄》、《弹珠台》。总共6款游戏，若公司年平均人数以50人计算，人均单位成本为6000元/月，则年成本为50×6000×12=3 600 000元。至今若以7年算，则每款游戏需要至少销售收入420万元，才能仅仅持平；按照40元/套的平均价格计算，则每部作品需要卖出10.5万套以上。在盗版肆虐的中国市场，完成这个任务并不轻松。能走过这7年的人，从前又走过什么样的道路呢？

车子一震，停了。目标到了。

二、无人知晓的青春岁月


岁月留下的痕迹不在面庞，而在心里。

3楼，宽阔的大厅中依旧人来人往，不过除了来往的脚步声和悄然的低语之外，没有嘈杂的声音。温暖的阳光透过茶色的玻璃宽厚地洒到临窗人的身上。张淳靠在椅子上，双手枕在脑后，双眼出神地看着窗外公路上的车流，不知在思考什么问题。扛着一堆摄影装备，我和JIN的到来打破了大厅的平静，这才转移了张淳的注意力。

“呵呵，你们好，我们在哪里拍？”由于事先已经预约，张淳并不吃惊，平静地站了起来。

西侧的大会议室内，光线和位置都非常不错。我们在室内展开了装备，准备开始摄影。趁着JIN调试相机的时间，记者决定随便聊聊以放松空气中的紧张情绪。先了解一下张淳的童年吧。张淳看着我们笑了笑，“怎么？还要挖我进入游戏行业之前的隐私啊？”

张淳出生于黑龙江省位于中苏边境的兴凯湖农场，由于父亲被打成右派下放，张淳在那里度过了8岁之前的童年生活。白桦林，小河沟，芦苇荡，收割机是他童年最初的记忆。捉鱼、掏鸟窝、打野鸭、拉牛尾巴……与所有的男孩一样，张淳那个时候是个很淘气的孩子。他也会玩到天黑不回家，为了鸡毛蒜皮的事情和其他小孩在尘土中打作一团，冬日坐着狗爬犁在雪野上狂奔。当然最后也是和所有淘气包的下场一样，受一番皮肉之苦。不过总体来说，童年是幸福快乐的。

“那您能够对兴凯湖畔度过的童年有个总结性的描述么？”我试探地问。

“自由。尽管父母的家教很严，但是在兴趣上却给了我绝对的自由，无论是我好奇满天的繁星而夜半对着书本分辨星图，还是迷恋于树木的年轮而研究植物，父母都没有给我的兴趣太大的干涉。从成绩来说我的学习并不好，属于中游。加上淘气，和所有满身尘土的农村少年没有什么区别。父母从来没有设想过我的将来能否成才。不过那种自由自在的感觉，却是后来都很难再充分享受的。”张淳仰起头，双眼凝视天花板，似乎在回味从前一些已经模糊的往事。忽然他转过头来问我：“你听过蛙鸣么？现在好像很难听到了。”

随父母落实政策回到马鞍山，张淳开始体会到什么是城市。好在他很快适应了城市两点一线的生活。马鞍山是个小城市，张淳是个刚从乡下回城的普通少年。尽管20世纪70年代末到80年代初是中国发生翻天覆地变化的时代，但是张淳的生活却和千千万万普通的中学生一样，封闭在书山题海之中，没有任何变化。如果说在兴凯湖度过的时光是彩色的，那么在马鞍山度过的则是黑白的，除了学习，就是在学校的操场上和同学嬉闹追打一阵，只有操场上的天空，是一片蔚蓝。

“咳咳，那么在如此平淡的中学生活中，您没有机会擦出什么火花么？”

没有回答，一片静默。还是继续其他的话题吧。

1988年，张淳考上了哈尔滨工业大学计算机专业，中国北方一所有名的高校。与所有同龄人一样，张淳怀着激动和梦想回到了他生长的黑土地。不过当记者问到为何选择这所离家万里的学校时，张淳却说没有什么理由，只是想离家远一些，寻找一些独立生活的滋味。也



许是因为在北方出生长大，他选择了儿时生活过的黑龙江。接下来的描述就是很多人都曾经很熟悉的那一切了：拥挤的宿舍、喧嚣的食堂、打球、考试、欢笑、泪水……这种生活所有上过大学的人都刻骨铭心。不过张淳说他在大学最重要的收获是接触了计算机。在20世纪80年代末的中国，当大多数人分不清“计算机”和“计算器”的区别时，张淳他们已经开始学习汇编语言了。闲暇之余，除了学习素描，学校机房里的“吃豆子”、“青蛙过河”让张淳知道原来那个方头笨脑的大家伙里面还有这么有意思的东西。不过，真正让张淳见识到电脑游戏魅力的，是1992年大四时节的《三国演义》。“游戏原来是这么有意思的东西”，张淳心中留下了这样的烙印。不过到此为止，张淳仍没有设想自己会参与到这制作神奇和快乐的行业中去。毕业时，他背着行李去了上海。

“上海？当时不是还是需要分配回原籍么？”JIN在一边插嘴问。

“因为当时我们的专业如果要应用只能在上海。服从祖国的需要我们去了上海，一个研究所。”

张淳笑称在上海的3个月是自己一生中最悠闲的日子，终日无所事事。但是从他“清闲到生命都有停顿的感觉”的描述，谁都可以听出笑容背后是一种怎样的无奈，一种焦虑，一种失落。3个月后，他毫不犹豫地选择了辞职。而后，在人才招聘会上他抓住了一个对一生都至关重要的机会，去了广州智冠。

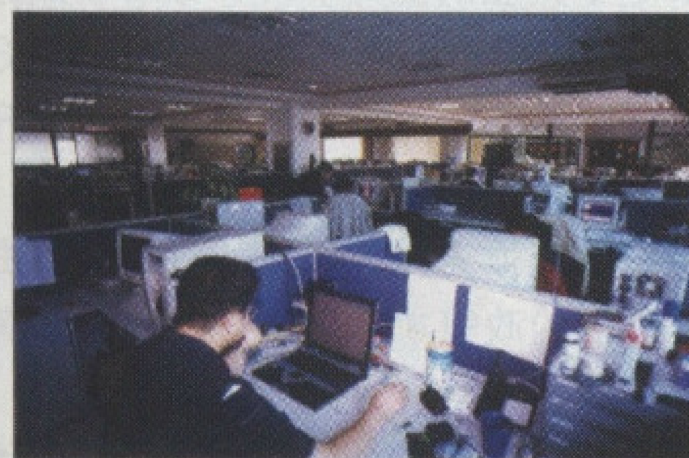
“你们还要拍照么？”我和JIN听得正入神，张淳忽然停止讲述，抬头问道。

“拍！怎么不拍。不过您能笑一些么？我发现您在说话的时候很少有笑容。”JIN回答。

三、游戏行业之体验









张淳在广州的时间并不长，10个月。这个城市当时给他留下的印象是乱哄哄，话很难听懂，但是很多人都热情豪爽，很容易交朋友。在这个城市中他正式步入了游戏制作业，开始做一个程序员。游戏在他眼中不再是《三国演义》中的纵横捭阖，而是一行行的代码和数字。他开始学着认识这个行业，以及这个圈子里面的人。1992年，那也是中国游戏制作业的幼年时期，所有的人都在探索中成长。在广州的10个月没有什么成果，但是对张淳来说，这个过渡期非常珍贵，他开始认识到项目中“合作”和“领导”是什么。离开广州智冠，美国DTMC公司通过程序组的同事向他发出邀请，他没有放过这个千载难逢的机会，去了旧金山。就职的时候，他开始领导一个程序项目组。

“美国？啊！我梦想的地方。”我开了个玩笑。“您对那里的感觉如何？”

“实际上没有很大的区别，因为我到那里还是为了工作。接触的内容没有实质性的变化，还是程序、代码，对周围环境的变化没有太大的感受。实际上，进入游戏行业10年，我从事的一直是程序设计工作，考虑的是游戏系统的平衡，后来增加了一些公司运营上的内容。因此虽然工作地点从广州到美国再回到北京，但是生活、工作以及我的性格都没有发生什么显著的变化，只是人成熟了一些而已。”

影响不可能没有，至少不是每个国内游戏公司的老总都会像张淳一样，和员工并排坐着工作，一起埋头吃8元1份的工作餐，聚成一堆讨论制作中的问题，甚至自己拉着小车去拿货。随意平等、注重效率不是中国企业的传统作风，否则张淳当初也就不会郁闷地离开那个研究所。在美国的工作时间仅有6个月，工作内容也没有大的变化，但是行事的风格却在根本上决定了张淳和目标后来成功的一个重要原因：务实、稳健。当我们把这个结论说出来之后，张淳双手交叉思考了一阵，点

头承认了。

美国也不是个遍地黄金的地方，至少张淳他们当初没有拣到什么。在开发的产品遭到市场冷遇之后，投资人有些气馁，决定撤回投资，但是又有些不甘心。张淳就建议他到中国来发展。1995年中国已经显示出了很快的发展速度，但是游戏制作依旧是荒芜一片。于是投资人决心一试。

“后来，就像你们知道的那样，有了目标。”张淳对我们抬了抬手。

目标原来是这样诞生的，可是1995年，游戏制作行业正是纷乱的时期啊。在记忆中没有听到目标的名头，他是怎么生存下来的呢？

“的确我们那个时候名不见经传。初期我们制作了两款游戏《雷电之踣》和《弹珠台》，都是面向海外市场的。事实上是采取一种来工接活的形式，仅仅是按照对方的设计意图编程序，就像个建筑工程队按照图纸盖房子。但是这样做非常有实效，我们拿到了推动企业良性运转的第一笔收入，而且锻炼了我们的制作队伍。一个企业是需要长时间磨合的，我们正是通过这两个游戏锻炼了队伍。当其他企业因为前期市场判断失误而步履艰难的时候，我们酒足饭饱、人马齐整的队伍才出现，局势很快就变了。”

后来，目标就如同我们所见，一步一个脚印地发展起来了。

说着说着，JIN的相机“咔”的一声，走完了最后一张胶片，今天的拍摄任务结束了。但是采访任务还没有完，我们决定邀请张淳去楼下餐厅吃饭，顺便就记者关心的一些具体问题聊聊。没想到我们还没有开口，张淳问道：“要么，我们一起去楼下吃点东西？”

四、夜幕中的感慨


游戏对我意味着什么？对你又意味着什么？

餐厅，女服务员娴熟地为客人上菜，尽管窗外已是万家灯火，但是餐厅里的客人并不多，正好适合我们谈话。

拿着牙签，记者又向张淳发起了进攻。“中国的IT管理者大多数是技术出身，但是获得成功的人并不是很多。在游戏行业里您与求伯君是两个正面典型，能不能谈谈您从技术转向管理的经验？”

“游戏行业有游戏行业的特殊性。这个行业的资金门槛并不高，但是人才和团队作为企业运营中的要素却是最缺乏的。中国的游戏行业还比较初级，人才的素质和结构都不合理。比如过去我们招游戏美工就很难招，因为他们只懂美术不懂电脑。目标当初建立的时候是在珠海，后来迁到北京，很重要的原因就是那里缺乏人才。

此外，对于中国游戏行业来说，实际上是技术和质量决定了企业的生死。玩家很容易燃起对某款游戏的热情，但是一旦质量不合格，给企业带来的将是灭顶之灾，《血狮》就是个最好的例子。所以，要做好管理，先要控制好游戏产品质量。目标的步伐一向都很谨慎，产品的开发周期很长，就是为了完善技术和质量。

还有个很重要的因素，就是要控制好资金流。目标的资金一直很充裕，没有出现过为了生存而发愁的情况。这就减缓了管理者和董事会的很多压力，管理的政策才能正确地执行。没有急功近利，这是最重要的。”

寂寞的时候，张淳喜欢去打羽毛球，不过更多的时候是自己开车四处游荡。他欣赏那种“在路上”的感觉。路上的景物在不断地变换，自己也在不断地变化。对于这种变化自己可以控制，随心所欲。虽然会有种漂泊的不安定感，但是对于目前已经很安定的张淳来说，不安定的感觉恰好可以调节一下心情。其实不管怎么做，保持变化的心情是排遣压力的关键。

“目标的作品从《铁甲风暴》，到《傲世三国》，再到《秦殇》，每款游戏类型都不同，这是有意为之么？”听到张淳关于变化的理论，记者忽然想起了这个问题。

“也不是有意的，我们只是根据市场的需求考虑。但是还有一个很重要的因素是考虑到游戏在中国的特殊角色。很多家长希望我们制作‘寓教于乐’的游戏，但是游戏的职能就是让人放松，为什么一定要加上很多其他的东西？”可能是想起了童年农村和城市的不同感受，张淳的话语里多了几分感慨。“我们的传统教育观念就是‘传’，什么都是按照现有的进行灌输，

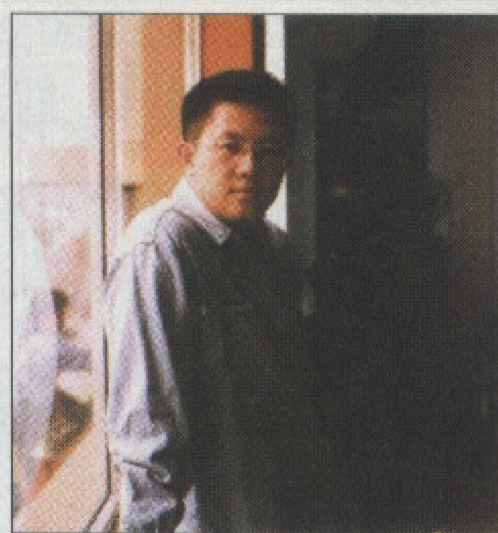
从来不提倡‘悟’，提倡自己的创造。游戏也被迫承载了那么多的意义，赋予了那么多现成的道理，这就是在束缚人的创造力和领悟力。长久下去……”一向平和的张淳竟然有几分激动起来。不过很快他就意识到这一点，几秒钟内又恢复了平静。

“所以，我们也尝试不同的游戏类型，争取给现在的玩家更多的感受，让他们自己去体会那个游戏世界的炎凉，自己去判断那个世界的善恶，寻找自由的感觉，就像当初曾经风靡一时的《大航海时代》游戏给我们的那种感觉。”

“您也很喜欢玩《大航海时代》？”

“曾经很喜欢。我也曾经想过，一个船长老了，当他看着身边汹涌的大海时，他会有怎样的伤感。水手告别大海，就像战士告别武器，骑士告别骏马，会有很多值得回忆的东西留下。只要有留下的东西，就不用遗憾，我想有一天我也是一样，也需要留下一些东西才可以……”

也许只有这个问题和这个时候，才能让张淳这个认真的人产生这样的感慨。回头看看窗外的夜色，是我们离开的时候了。





五、张淳，以及其他

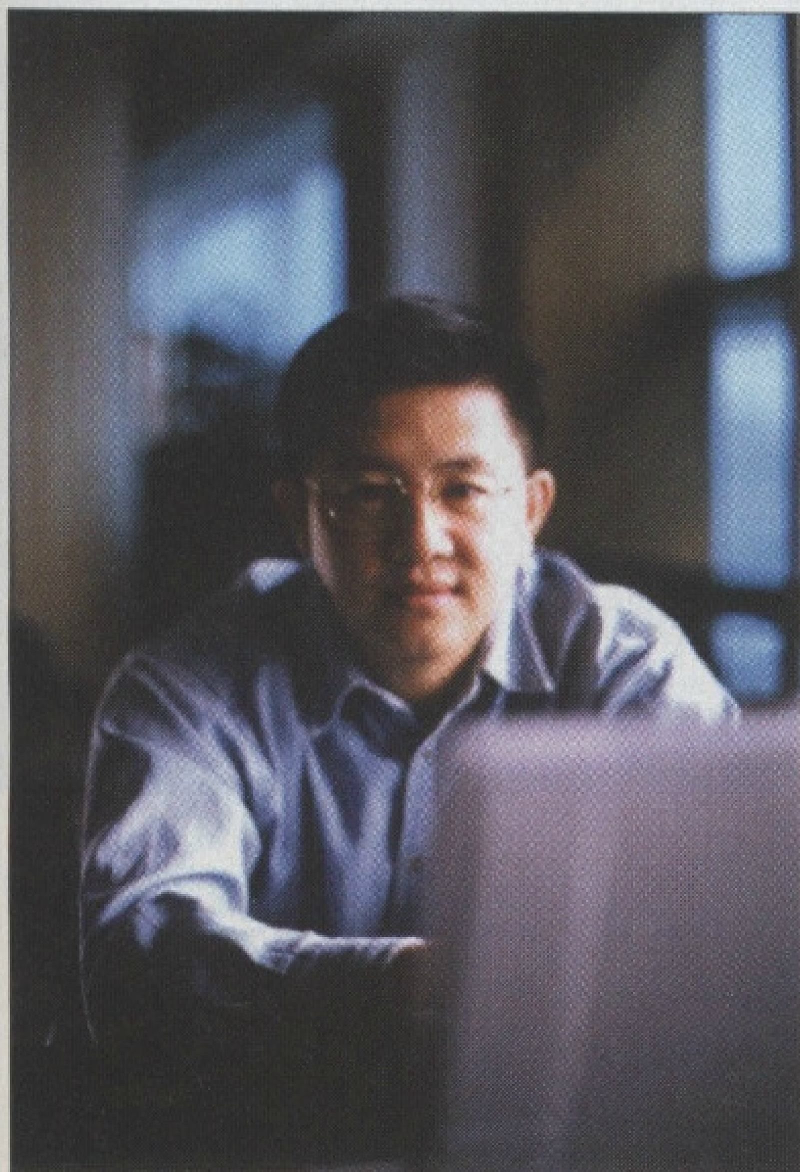
就在我们制作这个专题的同时，我们就经常听到来自读者的疑问，你们把目光都对准这些老总，到底是为了什么呢？我们读者为什么要关注他们呢？

无语，为什么要关注？游戏对于我们来说到底是什么？对玩家来说是娱乐，对张淳来说则是事业，然而，这些都是生活的一部分，游戏就是生活的一部分，我们要关注自己的生活。我想以后肯定还有热爱游戏的人走上游戏制作这条道路。前面行者的足迹，对后来人都是非常宝贵的财富。

不过张淳不在乎这些，他不在乎不被在乎。

“我喜欢做程序员这个工作，即使有一天我不做管理了，我还是想去做一个程序员。编写程序对我来说就好像进入了另一个世界，严谨、规范、纯净。0和1的转换，分明又自然。尽管有时候感觉很孤独，但时间长了你就能学会享受孤独。一个人做自己的事情，没有人干涉你，你也不会妨碍别人，世界仿佛就为了你而存在。你什么都不用在乎。”张淳在聊天的时候曾无意这样说，他当时对我笑了笑，“我在那个世界里能找到很多的乐趣。我享受那种感觉。”

肯定不是人人都能有这样的嗜好，但是当我们看到那7年，张淳带领目标在中国游戏制作的道路上孤独行走的7年，我们就能理解他为什么会有这样的嗜好，也能明白为什么是他能带领目标走那么久。他和我的同学不仅仅拥有相同名字，也拥有同样的冷静和耐心。不仅有坚韧的毅力去捉野兔、打野鸭，在事业上也同样能冒着寒风冷雨一直追踪下去。从采访开始，他对我所提的“已经取得成功”的说法就不置一词。直到此刻我才明白，在他的心里成功不过是天边一道美丽的彩虹，让他不停地走下去的动力，是道路两边不停变换的风景。一个理性的程序员更多的时候注意的是“NEXT”，而不是“END”。所以，他总也走不到终点，也总是在走。



其实游戏就是生活，生活就是游戏。

也幸好如此，我们无须再去讨论“张淳为什么成功”、“他到底给了我们什么启示”这些老套的话题。正如张淳所说，“悟道”有很多时候比“传道”更重要。从兴凯湖到旧金山再到北京，从满面尘土的农村小子到一个现代企业的领导者。我想每个人对张淳的这段路程都会感兴趣，但这段路上，一百个人会看出一百个张淳的身影，谁也没有必要去把他统一成“一个”。同样，一百个人走过这段路，也会看到一百种风景，这也是上天给我们人类的恩赐。我们只要知道，坚持走过这段路程，能看到很多的美丽风景，这就足够了。

看看中国游戏行业所处的环境，“行者”张淳，你能同意么？



我们的车库在哪儿？

《刀剑封魔录》背后的故事

■本刊记者　古留根尾·我我神

谁都知道游戏能够演变成如今这种大型的产业，车库起家是其关键之一。这是一个神圣的字眼，一个堆积着可以利用的废物的地方，半导体和电子线路的天堂，同时也是随时能找到钢丝锯和柴油机的仓库。车库的奇妙之处不仅仅在于它培养出了八十年代最为强大的IT和互动娱乐势力，这里有足够让你登上《福布斯》杂志前十名首富排行的工具和素材——只不过，并不是所有人都知道该怎么利用它们。

作为一个堂皇的借口，以此来解释我们为什么没有发达的游戏事业，或许再好不过了。没有车的事实注定了我们没有一个足够大的车库，同时也就没有那些趁手的家伙可以用来堆放其中，因此你不大可能让自己富有创造力的念头继续朝天马行空的方向延展开去——起码，不是每个人都能找到足以运行汇编语言的计算机。多年以来，我们一直希望能够创造一个这样的圣地，让整个行业以看上去不那么人为的方式自然而然地膨胀起来。然而，结果是什么样子，你也看到了。

这就是为什么我们对许多游戏依然抱着浓厚兴趣的原因。《刀剑封魔录》也许只是一款平凡的作品，但它的开发模式却让我们十分好奇。当游戏投资方顾问王寅第一次带着笔记本电脑为我们做展示的时候，它多少就显示出一般国产游戏缺乏的那种成熟和稳重。虽然就某种角度看来，它还摆脱不了对创作思想难以摆脱的迷茫和困惑。在开发该游戏的像素软件公司那里，

故事情节

公元前1044年，武王灭商，纣王自焚于朝歌城的摘星楼。在纣王临死之际，太师闻仲生耗尽毕生法力，将纣王最后一刻所凝聚的复仇之念带离人间，以谋他日重返人界夺回王位。太师的法力加上纣王强烈的复仇意识使得人道、畜生道与恶鬼道这3个平行的世界产生了交叉点，闻太师利用这个交叉点把进入人界的妖魔鬼怪组成了一支强大的魔兽军团，也由此导致人间大乱。而玩家需要做的就是在这乱世中斩妖除魔，不让闻太师和纣王重霸天下的阴谋实现。

我们试图通过采访得到答案。

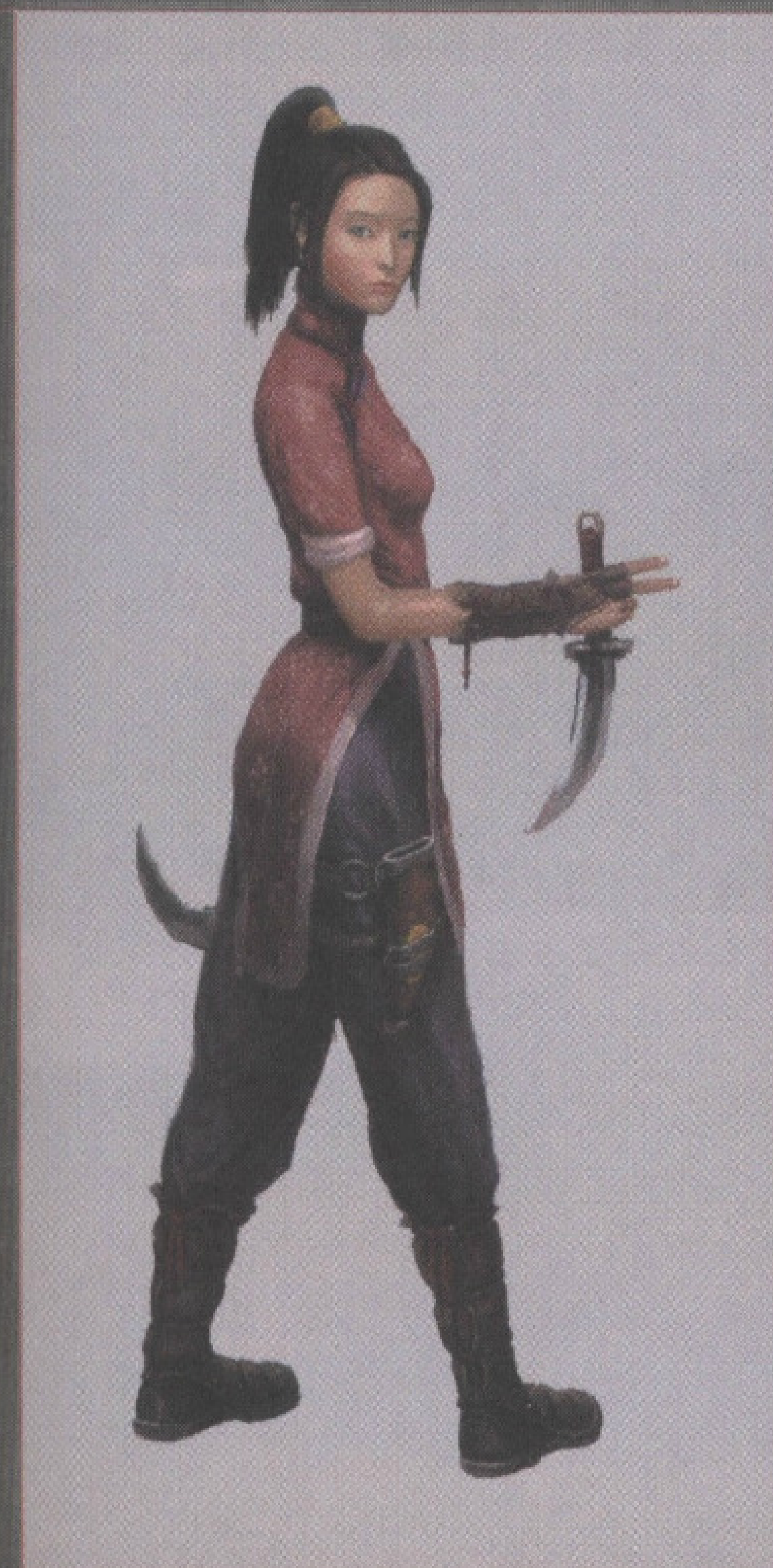
公司的办公大楼位于朝阳区一片正在建设的开发地中，与其说那是公司的写字楼，倒不如说是近郊的民居住家来得更为合适。位于12楼的办公室，我们还得坐旧式的木板地电梯才能到达。“或许情况是不怎么好，”接受采访的时候，游戏主创人员这样对我们说，“也许不久以后，我们会找一间更大的办公室搬过去。因为现在看来，地方已经不够用了。”尽管条件并不理想，但整个开发小组对自己的产品却信心十足。刘岩和刘坤分别是像素软件的技术总监和美术总监，他们在目标软件制作《秦殇》时的经验，给开发自己的游戏带来了不少方便。

“一开始，我们都在目标进行《秦殇》的开发。”但后来，理念的不同让他们萌生了大胆的想法。“《秦殇》的形式更像在模仿《博德之门》和《暗黑破坏神》，它在策略性上的侧重要多一些。这也就是为什么游戏允许空格暂停功能的原因。但我们更想做偏向战斗的角色扮演游戏，也许那样才是动作角色扮演游戏的真正归宿。”因此，追求理想的他们在去年《秦殇》制作完成后离开了目标软件，而和一些以前的同事一起，招揽了不少同样志向的伙伴，组建了像素软件。



模型

怪物模型被设计成头、躯干、左手和右手四个独立部分，而其攻击力强弱和防御与否则取决于手中所持的物件。当怪物持盾的左手被角色砍掉，那么它将无法进行防御；若其持武器的右手被砍掉，怪物就不能进行有效的进攻。双手和躯干的细节划分同时还能增加砍杀时的画面冲击力，造成游戏中的视觉快感。



对刘坤而言，人们不会因为两个游戏的画面风格极为相似，就联想到其美工人员在其中起到的影响。相反，大多数玩家只会认为游戏在模仿《秦殇》的风格，以图能够在市场上沾上一点光。就这一点，小组认为应该有自己的创意思维。按照刘岩和刘坤最初的想法，他们想制作一款像《侍魂》或《街霸》那样具备战斗快感的游戏。因此，作品很大程度上流露着日式的华丽和视觉冲击力。游戏的主角常常会像一名日本武士那样拖着刀，在地上划出不是非常必要的火星，让被斩杀的怪物不甘心地呆站一两秒钟，然后再分几个部分倒下：脑袋、身子、左手和右手。

“这是我们的一个设想。”游戏的开发人员向我们这样介绍道。怪物的模型被分为四个部分，损失了双手的敌人将无法使用任何武器和防具，从而只能用攻击力较弱的身体冲撞对主角进攻。这不仅仅是为了视觉上的爽快而设计的噱头。和生命值相独立的躯体判定，可以在战斗中决定敌人的防御和攻击是否降低和减弱，从而让打斗增添更多机会因素。除此之外，游戏和一款标准的动作角色扮演游戏没有什么两样：格斗、升级、提升属性、增加技能……

12个战斗技能也许是少了一些，但设计人员想





游戏操纵

《刀剑封魔录》的攻击是通过键盘和鼠标共同完成的。每个角色都会有12种特殊技以及4种必杀技。游戏设计了左手攻击和右手攻击招式选择，分别由鼠标左键和右键控制。鼠标左键有两种功能：一是普通攻击，可使用武器进行砍、刺等行动，但杀伤力较小；一是特殊攻击，运用所学过的特殊技对敌人进行攻击，随着对敌人伤害程度的增加，损耗的气力值也会相应增加。鼠标右键则加入了连击和投掷物品两项功能。游戏允许以Crtl加上鼠标拖拽的形式进行指令输入。随着鼠标指针在显示屏上划出不同形状的轨迹，主角则会使用不同的必杀技进行攻击。

要急切介绍的，其实是掺杂在其中的4种必杀技。“你必须达到一定的级别，才可以激活必杀技。它采用鼠标和键盘共同操作的方式，按住Ctrl键，然后用鼠标在屏幕上划出对应的符号，就能使出威力更为强大的必杀技，产生连击。”可以说，《刀剑封魔录》想要进入市场所依靠的，就是这些别人没有第一个想到的念头。“我们的主角还可以进行跳跃，这样就能在危险的时候逃离战场。配合一些指令，跳跃也可以作为一种攻击技能同普通攻击一起使用。”怪物的阵形也是头一次出现的想法。某些成群出现的敌人会以一定的位置配合进退，随着主角的移动产生包围圈。一旦其中的某一个遭到了人物的攻击，那么整个阵式就会群起而上发动进攻。


像素软件技术总监刘岩。

看上去似乎挺有意思，但对像素软件的开发人员来说却并不是这样。“在一开始，我们只是抱着做自己的东西的想法，离开目标进行创作的。”刘坤说。然而在此期间，各种各样的问题却层出不穷，其中最大的就是资金。因为没有一个发行公司提供周转，小组不得不自己掏腰包，包括注册公司、平时生活所需，都必须克勤克俭，甚至是朝家里借。很难相信，公司的7个美工、2个程序员、2个策划人员，就是冒着这种风险制作游戏的。


像素软件美术总监兼总经理刘坤。

“当然，这期间我们也在不断地寻找合适的发行和代理渠道。”不知道是走运，还是产品的实力最终吸引了相当的公司。小组幸运地同Centent，一家海外离岛公司联系上，保证了日后的资金应用和生存需要。光是一笔预定金，就足够小组发工资、过日子的了。“这时候，我们的游戏已经不能称为完全意义上的国产。”Centent公司本身的注册方式就决定了它是以海外关系作为基础，依靠对内陆投资进行发展的企业。《刀剑封魔录》在制作后期吸收了来自台湾地区的技术支持，在策划上进一步得到了充实；另一方面，Centent所提供的美方资源，让游戏能够得到AI上的修正，避免了以往国产游戏半成品上市的窘况。


《刀剑封魔录》开发人员接受本刊采访。

也许说不上是理智，但一开始，开发小组都抱着“一定能成功”的念头进行工作。与此同时，他们在制作的过程中不断吸收了来自各方的资源和力量。台湾的创意策划比大陆更为成熟，更有经验，他们的介入给游戏的细节提供了修改；美国人员则在程序设计上提供意见。不单是三方合作的模式，更为重要的是，由此小组可以顺利地接触到外来的先进开发经验，同时打开了进入国际市场的方便之门。

“游戏当然要在国外上市。”这一点，Centent方面的顾问王寅肯定地说，“我们之所以

会引入国外资源，就是为了让外方对产品做适当的修改，以便适应游戏在国外上市的口味需要。”和在目标制作《秦殇》时有所不同，《刀剑封魔录》并没有强调绝对的本土化和中国化，用中国人的语言叩开西方社会的大门。恰恰相反，他们希望能够用英语来说一个中国故事，好让所有的洋人也能听明白。因此，外来力量的工作，并不是对游戏本身指手划脚，吆三喝四。绝大部分时间，都被花在了后期的调整和修改上了。就像制作小组所说的那样，“制作一款游戏，开发的时间远没有调试和修改的时间要长。”





没什么可说的。很显然，在像素软件，合作要比火花四溅的个人想法重要得多。对那些没有外部帮助的开发工作室而言，实现自我理念的办法唯一可能就是花大价钱买一个成熟引擎了。而这么做，在成本上的开销无疑就是一笔负担。“我们的生存状态并算不上好。”刘坤这样和我们说。作为像素软件的总经理，他很明白一个独立开发小组要生存下去是多么的困难。“也许以后我们也会尝试以购买先进引擎的方式来进行游戏制作，也许还会朝三维方面发展，或者是网络游戏。”但现在，独立工作室很少能够像他们那样找到一个具有资本和条件的大型投资商，同时还能提供便利的海外市场做基础。大多数雄心勃勃的开发公司，不是缺乏必要的联系和沟通从而出现创意上的匮乏，造成难以避免的闭门造车；就是因为人才的不断流动，使得游戏产品雷同过多，产生大量千篇一律的衍生作品。



即便是现在，《刀剑封魔录》还在寻找合适的发行公司为其作代理。但同时，小组所有人还抱着更为远大的理想在策划另一个计划。他们也许还会继续制作像这样偏重于战斗的同类角色扮演游戏，也许策划人员又有了什么新鲜的念头。然而更加重要的问题在于，在这些沾着潮露的想法能够漂漂亮亮地摊在人们面前，以整齐的美感表现令人赞叹的精致之前，那些充满了智慧和思想的大脑会不会因为缺乏养分而干涸？游戏小组难为无米之炊已经不是新鲜话题了。而长久以来不断地尝试，多次的探索，都无法找到合适的道路，以至于人们怀疑是不是真正有那样一种办法，找到属于我们自己的生存之道。

走出大楼，为像素软件拍合影的时候，看着主创人员呼吸着不甚新鲜的空气，舒畅地对同事们喊：“以后每次午饭，大家都得下来走走。”不禁要想，我们的车库在哪里？ P

Centent互动简介

Centent互动是一家在2002年7月份刚刚注册的BVI海外离岛公司，在美国和中国均有办事处，其总部设在北京。公司核心管理和运作队伍成员基本上都有10年以上的游戏制作和开发经验。Centent互动的业务为游戏开发、制作和发行，主要产品包括电脑游戏、网络游戏和大型多人连线游戏。

新闻直击

《传奇》源代码泄密事件及私人架设服务器事件的调查

■本刊记者 野花

2002年，伴随着网络游戏在中国的兴起，"网络游戏《传奇》的成功运营"作为业界最为热门的话题之一曾一度被厂商及玩家所关注。继2002年1月《传奇》发生账号被黑客窃取事件后，《传奇》也许注定将成为"多事之秋"。在国庆节假期结束之后，记者接到了读者及玩家的投诉，指出最近部分城市的网吧中及互联网上出现了众多私人搭建的《传奇》服务器，且在这些服务器上进行游戏时不需要购买点数卡付费；部分网吧经营者甚至为吸引一些玩家来网吧中玩游戏，在这些非法服务器上肆意修改游戏级别和装备。一时间出现了"众多40级玩家带着顶级装备，人人裁决屠龙"的场面，严重侵犯了正常用户的合法权益，影响了游戏的公平性，破坏了网络游戏的乐趣。



在私人架设的服务器上，由于肆意修改游戏人物的级别和装备，破坏了游戏的乐趣。图为GM的土城装备截图。

为此本刊记者针对上述问题进行了调查，发现近日在一些知名网站论坛上出现了许多诸如以"如何搭建传奇服务器"、"传奇服务器端技术参数探讨"为主题的帖子，并且可以通过网站提供的一些IP地址成功连接一些私人服务器而进行游戏。最早披露此事件的《重庆晨报》的一则新闻报道说"在今年国庆期间，韩国方面发生泄密，（传奇）源代码流失到英国，英国最大的2家游戏网站'龙站'和'凤凰站'开通免费频道，消息迅速被中国游戏高手搞到，纷纷进行汉化，并各自推出自己的免费私人服务器。目前国内共有10多种不同的汉化版本，从10月5日至8日，短短3天就出现了60组公开的私人服务器。"

10月14日，本刊记者就这一事件电话采访了上海盛大网络公司的市场部经理段宇恺。他首先向记者说明这是一起严重的跨国际盗版侵权事件:由于《传奇》的欧洲运营商意大利某公司在管理方面的不慎,造成了该游戏服务器端的软件及部分源代码流失。目前盛大网络已知会韩国Actoz公司，作为直接受害方Actoz公司已经在当地法院起诉并提请警方介入，希望通过法律手段解决这一事件。另外，段先生还介绍说，虽然目前数据表明用户增长曲线和总的充值数没有变化，但对于这种盗版行为盛大网络公司不能接受。目前公司已针对国内出现的私人架设服务器的盗版行为发布了相应公告，并即将就此事件在国内举行3方（中韩律师）新闻发布会。本刊也将对这一事件作进一步报道。

It's not just a game
It is your future!



学校教务长David为本刊签名



高级教师Tomas

我们自己的游戏学校——风雷时代CIA

■本刊记者 古留根尾·我我神



北京风雷时代总经理 陆为民

一方面，从权威人士的角度来看，游戏作为一种流俗的娱乐活动，绝对不可能脱离媚取大众欢心的卑贱命运；而另一方面，以我们这些狂热爱好者的立场而言，自然希望它能够和一切流行娱乐形式那样，有个正当的归宿。所以，你不能责怪那些因为得知某个国家又开设了专门的游戏学校而兴奋得直哆嗦的孩子们。不管怎么说，这是他们或许不甚成熟，但至少是美好的梦想。

谁都知道，这种学院并不像从前我们所想象的那样单纯，仅仅是一个可以随时玩乐的大型游戏场。游戏学校在基础知识和理论概念上，并不比任何专业学科要生动到哪里去。韩国的游戏综合资源中心属于半官方单位，由韩国政府补助一半费用资助有志者前来学习；华盛顿大学开始颁发游戏专业证书，但你首先要经过12个月的C++程序设计学习，进行每周3个学时共10周的4门无学分课程的进修。从某种意义上说，它培养的并不完全是在电脑上设计游戏的程序员，只不过，往往它所教授的课程内容，恰好能够用来这么做罢了。

同样，作为专攻动画游戏的风雷时代，自从脱离TGL公司而成为一家创意独立的游戏开发公司以来，就一直在各相关领域雄心勃勃。北京风雷时代的总经理陆为民最近在接受



本刊记者的一次采访中，详细介绍了公司新开设互动艺术学校的情况。

在今年年初，北京风雷时代刚刚成立的时候，公司就在加拿大并购了CIA高科技互动艺术学院（College of Interactive Arts），以此来打入欧美的游戏市场。与此同时，他们还为日后向动画领域的发展做准备，向朝制作自己的动画片这一目标前进。由于目前大部分华人都在为国外的优秀动画和游戏设计做代工，陆总经理说，创办一所自己的学校不但能给公司和整个国内游戏市场提供方便的人才资源，为地方创造就业机会，同时也能为公司本身的国际布局和垂直整合打下基础。目前，学院已在上海、南京两地开辟了培训地，由上海托普信息技术学院、南京师范大学负责创办首期的试点培训。学院将采用寄宿制度，要求学生至少有高中以上的学历。进入学校要经过入学考试，合格者进行为期3年的学习，包括游戏基础理论、程序设计、美术美工和相关软件应用等科目。学期结束后学生必须进行毕业考试才能结业，合格者将予以颁发授课学校结业证明和加拿大CIA结业证明。本地学历在目前相当于大学专科学历，但在不久以后有望能够颁发大学本科学历证书；而加拿大的CIA学历证明则可用于前往国外继续深造时，抵免入学所需学分。

就业方面，风雷时代本身就为从学院毕业后的学生提供了大量的工作机会。在国内，类似于三维美术和程序设计的人才可以说十分短缺，学院为保障学生日后的生活需要，会对前来接受培训的人才进行相关重点教学。此外，正式成立后，学校拟用国际招生的办法，采取一年国内、两年加拿大或者两年加拿大、一年国内的学期分配，以便日后学生可以到北美各动画或游戏工作室任职。相比较而言，加拿大方面和国内的教学将有20%的不同，主要区别在于国外更注重引擎设计的培训，而国内则将重点放在了动画制作上。学生只需经过托福考试，能够熟练掌握英语，就可以直接在加拿大的CIA进行学习。

整个学习周期中，学生将接受近10几门课程的培训，其中包括游戏基础理论学习、美工基础、软件工具应用等。游戏体系结构 I 教授游戏设计相关课程——角色设计、情节创作、平衡控制等。游戏体系结构 II 侧重音效方面的教学，同时传授游戏开发团队管理和职位分工相关知识。在游戏引擎这门课里，学生将学习如何熟练掌握并使用一种成熟的引擎，包括其中的图片、模型、脚本编辑器、资源的导入和导出、文件转换、游戏生成的技巧。美术美工是CIA教学的侧重点，整个学期将会有两次人体素描，教授传统人体素描和解剖理论基础，每周进行一次真人模特素描；第二次开课让学生对人体形态和模型解剖作进一步的学习研究，并学习部分动物解剖。美术理论囊括和游戏设计相关的艺术基础，包括雕塑、概念艺术、构图、色彩理论、图形设计、图形标志设计、透视技术等。学生们在角色设计课上不但要学习单纯的人物创作，还要了解文字表述、粗略分段、面板设计、动作注释、相机移动及创作符合行业标准的故事版的方法。此外，由于学校的大部分学科都以动画制作为重点，因此学生还必须修习传统动画制作，包括其基本概念和技术，学习使用2D软件对动画进行编辑和重放，如何配音等。Flash卡通和游戏同时也是教授课程之一，学生通过学习向量制图、绘画、颜色及图层技巧、Flash电影生成原理来设计线上游戏和卡通。学习的三维制作软件分3个部分，其中Maya软件的学习有3次授课。第一阶段主要介绍如何利用NURBS和多边形、动画基础来建模，如何生成图像，学习对象纹理贴图、着色、摄像机及灯光在三维空间工作原理，主要学习内容为动力学和粒子及非线性动画。第二阶段的Maya教学教授学生如何用低数量多边形建模技术为游戏减少演算负担，并侧重于纹理贴图在模型应用上的特殊方法，以及如动态捕捉这样的动画技术。在第三阶段，学生们可以了解Maya的渲染系统，并学习怎样将动画作品和电影技术相结合，以及产品的应用渠道知识。除此之外，学校在Photoshop和3D Studio Max上也开设了相应课程，教授学生如何利用各种图形技术结合三维建模进行美工设计。最后，指导游戏设计实习课给学生指定时间，用一年所学到的全部技能和工具完成毕业设计。





学校相关人员接受本刊记者采访

师资方面，学校采用国外人员主教，国内人员助教的形式。华裔教务长David Liu毕业于纽约艺术学院，主修计算机艺术，曾服务于温哥华最大的动画公司MainFrame Entertainment Ltd.担任资深3D动画师，其间参与制作包括《变形金刚》在内的多部动画片。而CIA高级教师托马斯则参与过《玩具总动员》、《埃及王子》等动画电影的导演。据两位接受我们的采访时介绍，加拿大CIA派驻中国进行教学的，多半为拥有多年动画和游戏经验的资深人士，其中包括导演过《X档案》的安冬尼·费尔德，负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆·伍迪，以及两次获艾美动画特效奖的克里夫·威度等。

目前，学校的筹备工作已进入后期阶段，其加拿大地址为College of Interactive Arts#703-1155 Robson Street, VancouverBritish Columbia, Canada V6E 1B5；国内咨询电话为上海（021）68025599，联系人吴老师或费老师。

■本刊记者 古留根尾·我我神

《不灭传说2.0——黎明的国度》与XBOX



继开通新服务器，并开放了城堡系统后，《不灭传说2.0——黎明的国度》在本月又要举行一次上市推广活动。凡是注册缴费的玩家，均可参加“变身PK大赛”。在比赛期间，玩家将利用游戏的变身功能，随机变成游戏中的一种怪物进行角斗。为保证比赛的公正，怪物的种类、强弱和角色的原本等级无关。比赛分为预赛和决赛两个阶段，每台服务器的参赛者在一个特殊的竞技场中进行混战，积分最高者获得优胜。最终的决赛冠军将获得XBOX游戏主机一台。有关活动详情请参阅《不灭传说》官方网站：http://www.bumie.com。

电信组建数字娱乐公司

日前传来消息，中国电信下属十大地方电信公司之一的四川电信，已投入数千万巨资组建专业数字娱乐公司，准备直接进入网络游戏市场。

据悉，该游戏公司是由四川电信与国外一家大型上市游戏公司合资组建，名为天虎信息技术公司，控股方为四川电信。该公司现在还在筹备期，更多细节将在本月的新闻发布会公布。据四川电信内部人员透露，天虎信息在全力进行国产网络游戏制作准备的同时，还签下一款韩国尚在内部测试的第三代全3D网络游戏。该游戏与《天堂2》等其它第三代韩国网络游戏一起，被视为韩国2003年进军欧美市场的主打产品。

《天使》金秋上市



韩国首款Q版3D网络游戏《天使》经过公开测试，在本月正式进入收费运营阶段。代理公司北京高嘉科技对新上市的《天使》又加入了许多全新的内容：增加裁缝和药师两个新职业，且依照原来3个职业对整个系统进行了全新设计；增加了新的战斗技能和魔法施用效果，修正了测试期间的一些问题；其它细节也有所调整。《天使》中的五大职业体系允许玩家利用各种特有的战斗和职业技能进行配合，更为顺利地进行游戏。此外，个性化服装系统将不再拘泥于传统服装的等级分类，每件衣服都可随意穿着。而服装的属性则根据等级变化，所有服装在同等级时都拥有同样的属性。正式运营《天使》还有全新的人物造型，玩家可随意更换自己发型，甚至是肤色。游戏的更多细节请查询官方网址：http://www.91game.com。

《大话西游Online 2.0》正式更名为《大话西游Online Ⅱ》



由于《大话西游Online 2.0》与《大话西游Online》相比有着巨大的变化，有其独立的风格和完全原创的内容，而并非只是《大话西游Online》的升级版。因此，在《大话西游Online 2.0》即将推出全新的资料片之际，开发小组决定将游戏正式更名为《大话西游Online Ⅱ》。同时，它的新资料片的名字正在征集中，详情请留意：http://xy2.163.com。

清华同方、eSofnet联手进军电子娱乐

在韩国备受瞩目的网络角色扮演游戏N-age即将在中国大陆推出。该游戏大陆版本将由中国清华同方股份有限公司教育咨讯部与韩国eSofnet公司合作完成。N-age是自1997年起开始策划，历经4年完成的一款3D网络游戏。该游戏的营运规划命名为“N-age Project”，意为网络游戏的革命。其题材完全不同于以往的奇幻式游戏，而是设定在时尚的现代都市。游戏官方网站为：http://www.nage.com.cn。

第三波新上市游戏

第三波将于本月发售两款新游戏。《新隋唐演义》以小说《说唐全传》为背景，讲述秦琼、程咬金、李元霸、罗成、单雄信、尉迟恭等一代枭雄驰骋沙场的故事。该作为策略游戏，战斗方式采用半实时制，玩家可使用角色的武将技进行战斗。同时还将推出的是DC移植游戏《神机世界Ⅱ》，一款描写玛格、莉妮亚、葛雷、青因等4位冒险家受托调查古代遗迹，展开世界冒险的角色扮演游戏。而《樱花大战Ⅲ》则要在12月上市。

《千年——太极之章》升级改版

由韩国ACTOZ公司开发制作的《千年》即将进行改版。亚联公司作为此款游戏的代理，开展了《千年——太极之章》全国性的展示活动。届时玩家可以在指定地点体验《千年》，会有《千年》高手现场指导，使玩家可以充分体验到《千年》的乐趣。同时，幸运玩家还会获得《太极之章》精装版的礼品及游戏时间卡。

神秘金钱帮 勇者谁来当?



引起“古龙online”玩家热烈响应的“古龙心愿二——神秘金钱帮”活动，在经过国庆黄金周后，已经进入到了白热化的阶段。在这些网吧团队中，目前最有实力夺得魁首的是四川省的新浪网吧，湖北的好宝贝电脑屋、千禧网吧，内蒙的金浪网吧，广西南宁速搏网吧，河北联友网吧等。神秘金钱帮《古龙群侠传online》最终的幻想将在哪里结束呢?

搜狐游戏频道改版重张在即

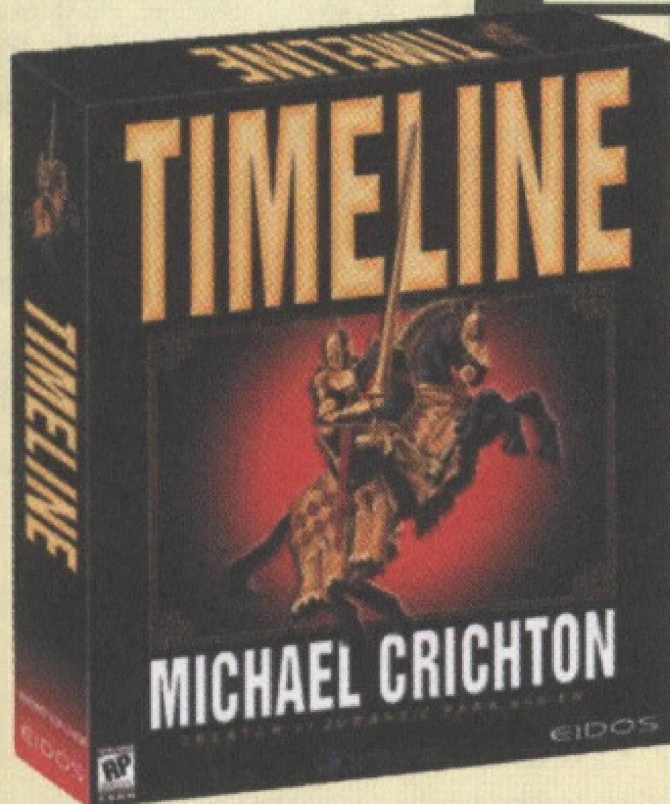
继几个月的蛰伏之后，搜狐游戏频道（games.sohu.com）终于有所动作。一直以来，搜狐（NASDAQ：sohu）借助互联网发展日益平稳的态势不断发展，其各个特色频道也是纷纷改版推新。前一段时间，搜狐游戏频道一直致力于寻找各种模式的最佳锲合点，力争把更加优质的内容，更为完善的服务带给大家。改版后的游戏频道在形式与内容上都将有大幅度的调整。形式上，突出以人为本的设计理念，在充分考虑大众阅读习惯，操作便捷等前提下，优化网页浏览页面与工具条，以达到最佳舒适的浏览效果与最简洁的操作；内容上，秉着真实、原创、迅捷、独家的方式带给游戏玩家全新的内容体验。搜狐游戏频道于本月初正式与广大玩家见面。

■本刊记者 古留根尾·我我神

关注行业动态实在是件十分有意思的事，只要你留心注意，难保不会发现这样那样的荒唐闹剧。几个月前纷扰金融界一时的财会丑闻，直至今天还余波未平，最为直接的例子就是举棋不定的维望迪。这家欧洲数一数二的传媒公司一度因为周转不灵计划抛弃看上去不怎么入流的游戏分部，为此其现任首席执行官让·雷恩·富尔图还曾用自我解嘲的口吻故作轻松："游戏不过是生活的点缀。能够拥有固然不错，但卖掉它你也不会损失什么。"

事实证明他大错特错了。随着最近《魔兽争霸Ⅲ》的成功，决策层再也不能无视巨大利润的流失，维望迪的游戏娱乐分部这才得以保全下来。据路透社的报道，公司不但没有削减财务的计划，还斥资购下开发《地面控制》（Ground Control）的结实娱乐（Massive Entertainment）作为其在欧洲的另一个重头游戏开发基地，同时，作为其下属产业的暴雪公司不失时机地宣布新游戏的开发，对它来说无疑也是一剂强心针。虽然《星际争霸——幽灵战士》（Starcraft: Ghost）将在XBOX平台而不是电脑上进行开发，让不少对手柄和视频插头没什么好感的电脑游戏玩家惋惜不已，但任何人都能看得出来，这款号称和《星际争霸》并没有太多实质上的情节联系，只是借用其赫赫名称而已的游戏，不过是又一款趁热打铁的商业作品。就目前而言，除了游戏的主角是一名叫做Nova的女性幽灵战士以外，其他我们一无所知。对于那些依然不敢相信暴雪居然也朝家用机市场投怀送抱的人，我们只能用首席设计师比尔·罗伯的话来自我安慰："《星际争霸——幽灵战士》决不是《星际争霸Ⅱ》，就像《魔兽世界》（World of WarCraft）开发过程中发行了《魔兽争霸Ⅲ》一样，说不定我们在《幽灵战士》发行时也推出《星际争霸Ⅱ》。"换句话说，你还是有可能在有生之年玩上《星际争霸Ⅱ》的，当然，请特别注意"有可能"这个字眼。

不 我们不卖 NO



很显然，对暴雪这种崇尚原创精神的游戏开发公司来说，电脑游戏的技术自由已经没有办法和电视游戏的游戏性相比了。借着游戏开发10周年庆的机会，该公司宣布进行开发"暴雪街机经典"系列，将诸如《失落的维京》（The Lost Vikings）这样令人怀念的历史之作移植到GBA上。与之成为鲜明对比的是，生意清淡的世嘉愈加热衷于同电脑游戏的接触。因撰写《侏罗纪公园》而一举成名的畅销书作家迈克尔·克莱顿同所有的北美文化名人一样，从来不满足于单一领域内的成就，他所创建的重返中世纪工作室（Timeline Studios.），起初唯一的任务就是将其1999年的新书《重返中世纪》制作成游戏。也许正是因为这些潜在的商业利益，世嘉看好著名作者可能在北美地区形成的创收，准备同迈克尔·克莱顿进行合作，开发一款完全由作家自己进行剧本编写的原创游戏。简单来说，很有可能迈克尔·克莱顿的名字不久以后就会像汤姆·克莱西一样，堂而皇之地作为前缀挂在游戏名称的前头。

这倒不失为一桩好事，当然前提在于美国世嘉是否真的能从惹上的麻烦里摆脱出来。由美国国会于1964年创办用以捍卫《民权法》的雇佣机遇均等委员会认为，美国世嘉最近因为某些游戏测试人员是菲律宾人而将其开除，另有4名员工因为同某个对这种歧视现象怨声载道的雇员相交甚密同样收到了最后一张工资单。但世嘉却不愿意同雇佣机遇均等委员会进行庭外协商，而就这一控诉表示反驳和否认。官司将在这两种义愤的声音中没完没了地打下去，直到最后有一方终于因为无力承受而进行让步。就好像希腊政府在电子游戏的态度上，因为群众呼声过于强烈，以及人们对足球游戏和摩托竞速模拟的无比热爱，不得不放宽原本苛刻的限制。现在，只要电子游戏不产生商业利润，那么进行娱乐就再也不是非法活动了。很显然，一条连法官都不支持的法律不大可能靠得住。这名法官早在审理两位因触犯条例而被拘捕的因特网咖啡厅业主时就声称，希腊政府的做法无疑是在违背宪法精神。多谢法官大人的仗义执言，如今的游客才可以带着PlayStation、GameBoy、XBOX入境聊作闲暇时的消遣，而不会被海关警察当成精神毒品贩子投入监狱。P

2002年第四季度资料片阅兵式

这些年来的电脑游戏，不管是精彩的还是不精彩的，只要不是差到令人倒胃口的地步，大多都会推出一两部资料片。尤其今年以来，更有不少优秀大作陆续在年底推出各自的资料片，究其原因，笔者认为主要是以下几个方面：首先是对原作的进一步完善。虽然补丁大多具备了这一职能，但当所做的改变过于巨大时，推出资料片也是一种选择。第二个原因是基于制作成本方面的考虑。将原有的素材加以重新整合利用，作为新作有违人心，也就理所当然的成为了“资料”片。再说了，制作周期过长，恐怕玩家得了颈椎病，所以既可缓解厂家的制作压力，又可让玩家得以满足，两全其美，何乐而不为呢？因此，也就有了本期这个小型“阅兵式”……





魔法门之英雄无敌IV——神器风暴

Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm

■湖南 小宾

游戏类型	回合制战略
制作公司	New World Computing
发行公司	第三波
上市日期	2002年第四季度
编辑期待度	♥♥♥♥■

仅仅在经典回合制游戏《魔法门之英雄无敌》的第4代作品发布半年后，3DO就又推出其资料片《神器风暴》。该资料片也包括6个战役，讲述5位正义的英雄——魔法师Bohb、吟游诗人Agraynel、巫师Kozass、野蛮人Dogwoggle、亡灵法师Alita对抗邪恶的疯狂魔法师Hexis的故事。Hexis通过对自然和死亡控制力的不断增强而势力大增，但他的行为却导致地震、洪水、暴风雨等自然灾害在Lothar大陆上蔓延。为此，前5个战役将分别表现各位英雄寻找宝物的探险历程，最后一个战役中，他们聚集起来挫败阴谋统治世界的Hexis。



资料片新增了20多个场景地图、4种怪物、16种宝物、多人连线的升级模块、全新的音乐、改良的战役编辑器和专门为战役量身定做的英雄技能。其中，4种野外生物（即无法在城镇里招募的生物）均由Hexis用其强大的魔法创造出来，即便最弱的GoblinKnight（混乱阵营，特技为抗魔和反先攻）也是3级生物！与此相对应，场景中将新增4种野外生物居所。至于许多玩家关心的随机地图功能，《神器风暴》中并未提供，发行商只说以后将发布专门针对该用途的补丁。“凭借更为细致的3D场景和作用奇特的宝物，该资料片将挑战那些魔幻游戏的爱好者。”3DO公司的首席执行官Trip Hawkins说，“在由冒险、战斗、魔法、全副武装组成的公式上，资料片满足了爱好者们要求更多战役和更多探险世界的期望。



要塞——十字军东征

Stronghold: Crusader

■北京 考内留司

游戏类型	即时战略+模拟经营
制作公司	Take-Two
发行公司	天人互动
上市日期	2002年第四季度
编辑期待度	♥♥♥♥

《要塞》作为一款即时战略游戏，将建设和军事两方面完美地结合在一起，一上市就得到广大即时战略游戏爱好者的好评。此次将在本年度第四季度中推出的《要塞》的资料片《十字军东征》已经预先公布了其Demo，在前作的基础上又进行了修改，自然是更加吸引玩家。

和名字相同，资料片以那次臭名昭著的十字军东征为背景而制作，自然整个游戏中也充满了浓郁的欧美风格，在游戏中，处处可见披甲持剑的骑士、剑士以及具有那个时代特色的弩兵。而被侵略的阿拉伯阵营则有着完全不同的新兵种，如移动迅速的阿拉伯弓箭手、价格非常便宜且有放火技能的奴隶、可以爬上城头屠杀城墙上弓箭手的刺客（忍者）、靠游击战消耗敌人近战部队的骑射手，以及"活撒旦"——掷火者，他们投掷"燃烧弹"使敌人的剑士任人宰割，造成火的屏障为远程部队争取时间，最恐怖的是可以在瞬间使敌人建筑物成为火的海洋——只要一个建筑物被点着，便会一传十，十传百，迅速蔓延到周围的建筑物，如果扑救不及甚至能一把火就把整个城镇给毁了！

还有，阿拉伯阵营最恐怖的一点就是：他们造兵不用建武器作坊，一个兵营就OK啦。有人问那阿拉伯岂不是太厉害了？呵呵，其实到时候看看价格你就明白了。不过即使是这样，阿拉伯的超快速出兵能力还是不容小看的。而围攻的武器也增加了投石机、便携弩炮、撞墙器等。

从目前的Demo版来看，这款资料片继承了原作优美的画面：山间的瀑布、随风摇动的树叶、田间奔跑的小动物，还有巍峨的城堡，依旧能让人的心里感到恬静。不过毕竟是一款战略游戏，战争部分才是重头戏。上次不完备的战役模式让很多玩家感到不爽，这次不但加入了和其他战略游戏一样的多个电脑对手模式，而且还新增了选择初始位置的设定，这样一幅地图的耐玩性也大大加强了。

既然是在阿拉伯，那么你都想到了什么？跳肚脐舞的姑娘？不对不对，当然是大沙漠、绿洲和黄色调的阿拉伯式建筑物！游戏中的地图相当有阿拉伯特色，干枯的土地基本上寸草不生，只有少量的绿洲点缀着。如此一来，原作靠着欧洲遍地绿色狂造奶牛厂又补食物又补皮甲的战术行不通了，所以欧洲阵营的兵力就更吃亏了（难怪十几次十字军东征都以失败告终）。

壮观的阿拉伯建筑物、完善而宏大的攻城战、极具自然情调的风景、宏伟的要塞，在大家休息之余玩玩还是挺不错的。





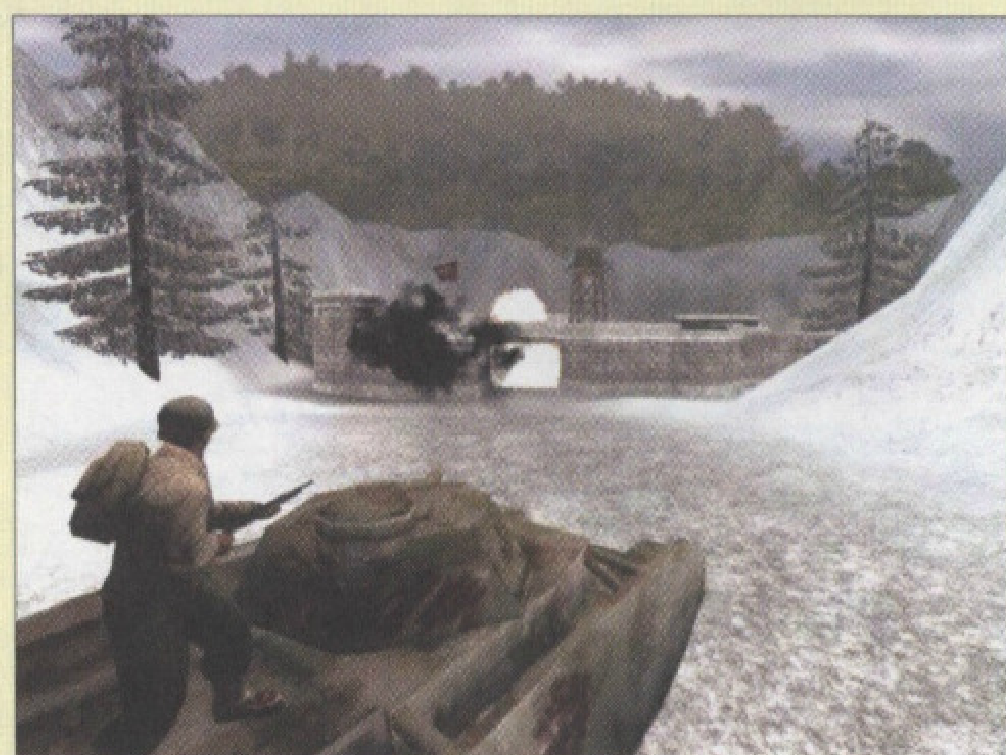
重返德军总部——深入敌后

Return to Castle Wolfentstein: Enemy Territory



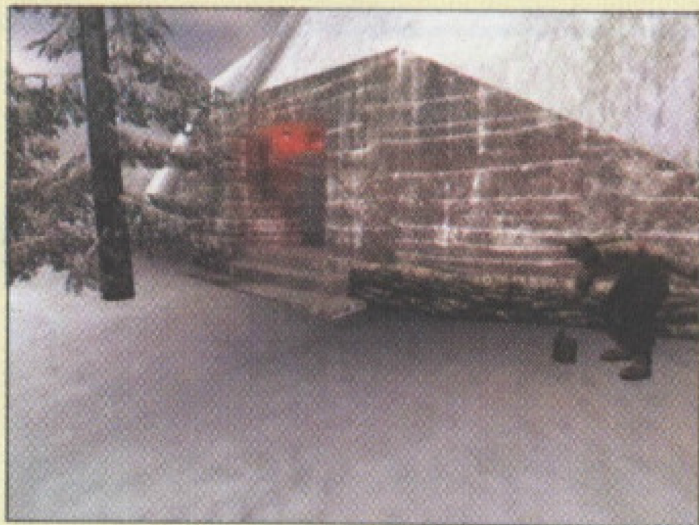
■北京 风流盲侠

游戏类型	第一人称射击
制作公司	Gray Matter
发行公司	天人互动
上市日期	2002年第四季度
编辑期待度	♥♥♥♥



去年发行的《重返德军总部》的确是火了一把，成为最受玩家喜欢的第一人称射击游戏之一。Quake Ⅲ：Team Arena的游戏引擎提供了精细的游戏画面，多人联机模式让第一人称射击游戏的爱好者们大呼过瘾，游戏电影、游戏比赛也做得红红火火。现在，发行商Activision又公布了《重返德军总部》的资料片《深入敌后》，这个资料片在原作的基础上有了很多的创新和发展。在新的资料片中，无论是多人联机对战还是单人游戏都有了全新的发展。通过互联网，你可以和世界任意角落的朋友展开对战，更快的游戏节奏、更多的竞赛模式将使你乐此不疲！

资料片将包含10个新的单人任务和10幅新的多人地图，此外还增加了新武





器和新的角色职业：秘密特工。秘密特工类似于TF里面的间谍，可穿敌人的制服混入敌人的防区，然后占领制高点或偷取情报，当然在多人联机的模式里，玩家能利用名字轻易分辨出隐藏的特工。秘密特工的默认武器是狙击步枪，相信这是诸位玩家们都非常喜欢的武器，不用客气，找个制高点发挥它的作用吧。资料片中增加的其他武器还包括榴弹发射器、地雷等，其中地雷的作用表现得比较突出，一旦启动（需要手动启动）后就只有工兵才能拆启。工兵不但可以进行排雷工作、使用各种枪械，还可进行建筑改造，如德国人的工兵可建造警戒塔和碉堡，而盟军的工兵可修复桥梁。游戏中，工兵可进行修复的桥梁会有透明的桥梁虚影，有的新增关卡中修复桥梁就是任务之一，所以在联机模式里，能力全面的工兵将是玩家们最好的选择。单人任务模式中，在原来任务的基础上增加了10个新任务，每个任务中又包含2~3个小任务。任务的具体内容就不得而知了，据游戏的发行商Activision说，新增的任务很多都在埃及执行，这使任务的内容充满了神秘感。

为了让新玩家容易上手，这次的资料片还特别设计了Automap功能，它不但可以显示玩家和队友们的位置，而且在上面还显示了任务目标的位置。这个Automap就在主画面的旁边，随时都能掌握队友和目标的位置，它在多玩家联机游戏时也同样能发挥作用。

《重返德军总部》是一款非常不错的第一人称动作射击游戏，作为资料片的《深入敌后》是在其基础上发展改进而产生的，游戏的各项素质肯定会有所提高。具体《深入敌后》的游戏性、可玩性还得等年底上市发售后才能慢慢品味。

荣誉勋章——奇袭先锋

Medal of Honor: Allied Assault Expansion

游戏类型	第一人称射击
制作公司	2015
发行公司	美国艺电
上市日期	2002年第四季度
编辑期待度	♥♥♥♥♥

■枫茗轩 释天

EA推出的《荣誉勋章——联合袭击》可说是一部非常成功的第一人称射击游戏，该游戏以真实的二战背景作为背景，受到众多玩家的喜爱。现在，EA公司在原作的基础上推出了最新的资料片，为这款游戏增加了更多的内涵。

首先，在单人游戏中，玩家将不再扮演迈克·鲍威尔上尉，而是作为杰克·巴恩斯军士投入到战争中。有趣的是，在游戏中你的相貌却和原作中一样。此外，游戏中加入了9个新的关卡，大致分为3个不同的战场。首先你要在诺曼底的敌后参与3个英军SAS特种部队的行动，尽可能多地破坏敌人的装备和基地；随后你要转战德国的阿登地区，阻止德军疯狂的反击；最后，你还要加入苏联红军，参加攻陷柏林的最后战斗并完成各种各样的绝密任务。

其次，在多人游戏中也增加了许多新的场景。资料片一共提供了12幅全新的多人游戏地图，全部位于二战的欧洲战场，涵盖了从荷兰到马耳他的广大区域。在多人游戏中，可选择的角色增加了英国和苏联士兵。多人游戏的智能上也作了一些改进，例如在战场上捡到医疗包时，不会立刻补充生命值，而是要在等待几秒种后才能自动加上，这样在多人游戏的死亡竞赛模式中以一挑十的情况就会少多了。

最后，由于游戏中出现的部队数量有所增加，游戏中也加入了不少新武器。有英军和苏军使用的机枪和冲锋枪，还有烟雾手雷，汤姆森冲锋枪也不再是标准装备，取而代之的是英军装备或苏军装备。

此外，资料片在图像方面和声音上保持了原作的优良制作，并作了不少改进，人物的面部细节更为清晰，音效也更为逼真。

总之，这部新的资料片在保持了《荣誉勋章——联合袭击》风格的基础上，为大家提供了更好的游戏体验，相信喜爱此系列的玩家是不会失望的。





大富翁6——大家来抢钱

游戏类型	桌面益智（3D）
制作公司	大宇资讯软星科技
发行公司	寰宇之星
上市日期	2002年第四季度
编辑期待度	♥♥♥♥

■北京 贝壳

《大富翁6》上市之后受到益智类玩家的热烈欢迎，一致认为6代超过了5代作品，在趣味性和游戏系统的设定上均有所提高，软星科技也就此趁热打铁，为那些没有过够“大富翁”瘾的玩家们推出了《大富翁6——大家来抢钱》。

在《大家来抢钱》中，又新增加了3个新人物，他们分别是电玩小子乔尼、



著名的忍者忍太郎以及曾在4代中出现过的可爱女孩糖糖。虽说在3个新增加的人物中，有两个大家都曾在以前该系列的作品中见到过，不过有一句话叫作“士别三日当刮目相看”，没错，此次在资料片中出现的所有人物都由软星科技重新制作3D外形，从头到脚都经过精心雕琢。就笔者亲临制作现场看到的画面来说，新人物不但保留原有的Q版特色，而且人物外形和表情也更加细腻、生动。

当然，笔者还有幸看到资料片中的幻想世界，其中一张地图给笔者留下了深刻的印象——伏魔山，呵呵，怎么样？听起来是不是觉得很新奇呢？此次资料片中的地图不但面积较之6代有所增加，还在高低落差上进行了一些很巧妙的设计，像笔者前面提到的伏魔山地图就是如此，在这关里，玩家将会体验到不同于以往的大富翁之旅。

除伏魔山一关外，游戏中还提供了4个风格迥异的世界——玛雅世界、童话世界、夏威夷、生存岛，在不同的世界里，玩家将会见到完全不同的建筑和生物。

不过，笔者认为，在6代中给玩家印象较为深刻的应该是新增加的各种卡片吧？呵呵，那么在《大家来抢钱》中玩家将会看到更加有趣、更为实用的各色卡片了。资料片在6代的基础上又增加了8张全新的卡片，这样一来，卡片总数将达到50张，新添的8张卡片与其他卡片合理地进行组合使用，其效果将会……嘿嘿，不堪设想啊……

这新加的卡片分别是拍卖卡、金刚卡、流氓卡、净化卡、炼妖卡、梦游卡、魔术卡和魔力卡，笔者亲眼看到当制作人员使用了金刚卡后的情况——只见金光一现，在地图中出现了一只巨形的大猩猩，仿若传说中的“金刚”再世，挥拳便打，任这里的物主是谁，也无法阻止金刚先生的拆房计划（既然地租要交，也不能白白便宜了收租的嘛，拆他一级房屋，房租算是医药费了）。

此外还有新的变身系统，它能够把玩家变成各种不同的样子哦，只要使用了不同的卡，就能变成卡片的样子，比如玩家可能会变身为大金刚、财神、警察以及小猪等。而且玩家在资料片中还会在即时制中随机进行一些小游戏，其中包括新增加的“打击乐”，和光谱出过的《节奏鼓王》很类似，能够打出极具动感的节奏哦。



除了上面提到的这些更新之处，制作者还设计了全新的百货商店和金融市场以及更多更爆笑的新闻事件。

怎么样？听到《大家来抢钱》这个名字，你是不是已经动心了呢？



文明Ⅲ——游戏世界

CivilizationⅢ：Play the World ■湖南 小宝

游戏类型	回合制策略
制作公司	Firaxis Games
发行公司	天人互动
上市日期	2002年第四季度
编辑期待度	♥♥♥♥½

经典策略游戏的续作《文明Ⅲ》以其广泛而合理的改良设计，受到全球玩家的喜爱，人们再一次领略到历史变迁的宏大气势，美中不足的是，它没有提供多人连线的功能。虽然这是回合制策略游戏的固有弊端，但在联网非常普及的今天，仍然显得相当刺眼。好在《文明Ⅲ》的引擎中已包含了即时发展的机制，因此在经过近一年的酝酿后，它的资料片《文明Ⅲ——游戏世界》带着多人连线向我们走来了。游戏支持通过互联网和局域网的连线，提供回合制、即时制和原创的无限回合制（Turnless Mode）3种机制，胜利条件则包括毁灭（Elimination）、弑君（Regicide）、夺旗和标准的文明竞赛4种玩法，没有包月上网的玩家还可通过电子邮件的形式与远方的朋友来一场漫长的比赛。看来，对世界范围的爱好者来说，证明谁是最强“文明”领导人的机会到了！

此外，该资料片还设计了8个全新的文明，比如成吉思汗领导下的蒙古族、艾莎贝拉女王领导下的西班牙等，和原作中的16个文明一样，这些新的文明都拥有各自独特的兵种单位。游戏增加了诸如机场、据点和雷达塔等建筑物，两套新的地形工具则用于帮助玩家创建场景地图，甚至封建时期的日本和第二次世界大战时期的兵种单位素材也放进了游戏里，这些都极大拓展了玩家自制场景的选择。在界面、部队的编队和自动炮轰等细小的设计环节方面，制作者也作了大量改进。用席德·梅尔的话来说：“我们为爱好者给予《文明Ⅲ》的支持而非常感动！他们喜欢《文明Ⅲ》，希望领导更多、更有趣的文明以及和朋友们一起玩的机会。我们一直在留意这些呼声，现在，我们满足了这些要求，而且还提供了更多……”

结语

正应了那句无奈的哲言：存在即合理。当我们去分析资料片为什么会涌现的原因时，才发现……哦，原来方方面面都有需求！





自古英雄出少年，
似水红颜惹人怜；
令生情尽空悲切，
来世再续未了缘。

■晶合实验室 suki

后续报道二

仙剑奇侠传二

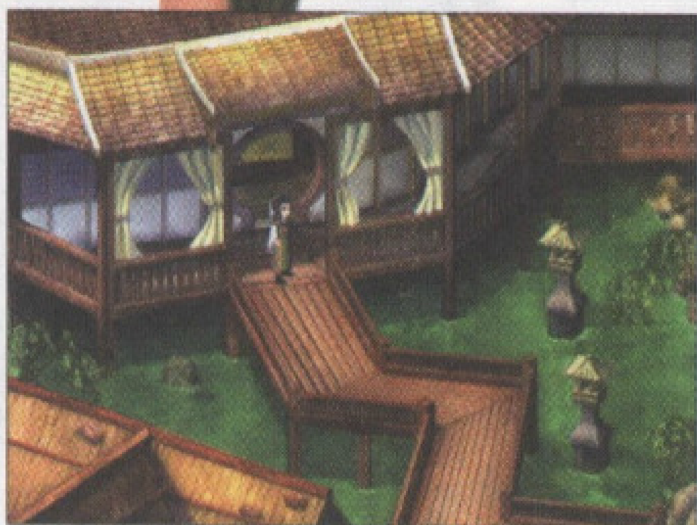
The Chinese Love Story II

游戏类型	角色扮演
制作公司	大宇资讯
发行公司	寰宇之星
上市时间	2002年底

19期《大众软件》才摆在手边，一封封读者来信就已经撑满了笔者的信箱。正是应了上面这首诗，笔者再次将“仙二”的最新消息带来，与诸位“不知满足”的玩家“再续未了缘”。

在以前的介绍中，我们陆续提到了主人公王小虎、李忆如等，这一次我们为大家介绍几位新朋友，包括天鬼皇的小孩天魑王与魅妹这两个双胞胎兄妹、神龙见首不见尾的清柔真人、得道高僧千叶禅师以及他的助手——风度翩翩的武功高手喻南松。喻南松在成为千叶禅师的徒弟前就已经与小虎相识，而且是情同手足的好朋友，此次与师父一同加入到小虎的冒险历程中自是帮了小虎不少的忙。





还记得在一代中出现过的炼蛊皿吗？此次“仙剑二”中该系统可是脱胎换骨了哦，在本作中，“炼蛊”系统结合了练蛊皿与紫金葫芦的概念，进行了重新设计。其功能包括了补血、补气、复活、攻击、提升能力以及迷宫脱出等，而且将蛊虫的种类扩展至数十种，当然，如果能够拥有养育蛊虫的蛊后就再好不过了。蛊后拥有青、赤、紫三种属性，在玩家喂养过程中这三项属性都会有所改变，也会影响到日后玩家所得到蛊虫的速度与品质。不过，无论是饲养蛊后还是陪育蛊虫都是一件长期而繁重的工作哦，这个过程也可以看作是对玩家耐心和细心程度的考验。



除了一般的战斗方式外，在二代中，制作者设计了一些特殊新奇的战斗系统。像李逍遥之女李忆如天生异体，是少见的圣女体质，不喜武功，但却有超人之处，那就是可以“御灵”。所谓“御灵”就是可以指挥山精水怪神仙妖魔为自己服务，或攻击或防御，可以支配锦八爷、火猴、雷兽等，而且随着故事情节的发展，这些伴随忆如的伙伴们也会得到等级的提升。

而主人公王小虎则拥有一套自己独特的“虎煞”系统。“虎煞”原是天师道掌门用来镇守圣物的灵兽，后来被小虎收服为已所用，成为小虎身边的得力助手。值得一提的是，虎煞拥有能吞噬妖魔化为力量的能力，因此，操纵虎煞对敌人进行攻击，有时可以达到意想不到的效果哦。



笔者记得当年在玩“仙剑一”时，每进迷宫必觉头胀，本来就有些路痴的人还要在这些地下谜宫中左进右出的，实在痛苦，相信一定有不少玩家有此同感。所以在二代中，制作者为了体贴玩家（呵呵，尤其是路痴者），将在谜宫的复杂程度上有所下降，以机关的变化和丰富性来代替，这样一来大大加强了游戏的趣味性。

在这些特殊的机关中，包括玩家在工地追逐盗贼时所搭建的鹰架、会一脚踏空的地板机关、仙灵岛上的水晶机关洞、玄怪的道教遗迹、隐匿的幽冥巷弄、诸葛后代的奇门阵、凝水成冰的冰火洞窟、集四阵、四兽的禁闭空间等，令人眼花缭乱。



上次我们提到，在“仙剑二”中是否有李逍遥出场，此次我们得到确实的答案。在二代的片头动画中，有一段仙剑派掌门李逍遥与天罡剑阵斗剑的画面，只见李掌门在数十把利剑中上下翻飞、左右腾挪、御剑飞行，刺激紧张、气势惊人。看来，在二代中，这个李掌门一定要客串几场了。



公元1503

寻找新世界

■游侠 润莱

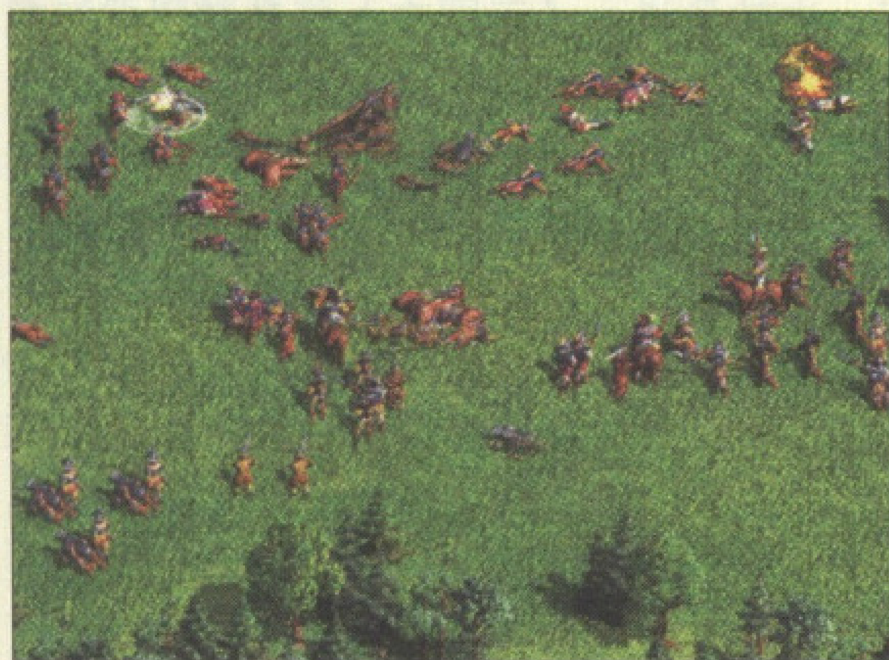
Anno 1503: Setting Out For a New World



游戏类型	即时策略
制作公司	Sunflower
发行公司	美国艺电
上市日期	2002年秋季
编辑期待度	♥♥♥♥■

《公元1503》或许能让那些喜爱《公元1602》的玩家们重温旧梦。

一看名字就知道这是一款以真实历史为题材的游戏。在游戏中，玩家将回到16世纪那段为争夺财富和权力并发展海外殖民地的时期。玩家可以和周边国家进行贸易与外交来发展自己的国家，当然也有一些强大且霸道的国家将会进行掠夺和侵略活动，而其他国家可以通过陆战和海战的方式来保卫自己的领土和劳动果实。



游戏对前作的图像引擎做了改进：支持3D加速卡，提供比以前大得多的地图，并增加了雾、透明和动态光影等视觉效果，使整个游戏场景更加逼真。不同的地区还有不同的气候、地形、动植物，最重要的是——有不同的资源。

应该说，这是一款上帝模式与即时战略模式完美结合且带有明显欧洲风格的游戏。这就决定了游戏分为两个部分——上帝模式部分和即时战略模式部分。游戏在上帝模式部分有点像《模拟城市》。玩家不可能要求在自己的国家内拥有全部所需的资源，因此贸易就显得非常重要了，它是国家发展的基本保障。如果国家的对外贸易量增多，玩家再一个一个点选，就会感到很麻烦。《公元1503》在这方面考虑得也很周到，它允许自动贸易，如果玩家在一处找到某种货源，游戏会自动从那里“进货”，直到货光为止。外交则可以保障国家的安全，经常与邻国保持较好的关系会为自己创造一个良好的发展环境。即时战略部分共有海战和陆战两种战斗方式。总体来说和前作一样，还是以上帝模式为重点。如果你管理有方，一支强大的军队可能永远没有用武之地，不过单人地图要除外，因为有些任务要求玩家必须动用军队。在游戏进行中，秉承了前作的优点，随着历史时间和地点不同，游戏还会出现相应的历史事件和那个时代里具有代表性的精美建筑。



一个国家的主体当然是人了。《公元1503》中的居民AI设置得十分合理。游戏刚开始时，由于各种资源较少，国家也比较落后，玩家需要为居民建造一个家。随着游戏的发展，居民的要求也提升了，此时居民就会要求学校、酒馆之类的建筑，使他们能继续发展。居民本身还有几个等级，最高等级的居民是“贵族”，此时的要求自然是最高了。居民发展得等级越高，他们想要的就越多。最终，玩家需要为居民种植棉花和烟草、建立大学、兵工厂和歌剧院。《公元1503》还增加了新的土著种族，这些种族拥有不同的需求和人格特性，这对玩家是新的挑战。





《三国志IX》首度披露

游戏类型	策略
制作公司	日本光荣
发行公司	日本光荣
上市日期	2002年第四季度
编辑期待度	♥♥♥♥♥

光荣跳票有史可鉴，只希望这次跳票的时间能够短些才好……

■四川 秦夜霜

在刚刚结束的东京电玩展中，各大游戏公司都争相展示自己的最新作品，光荣公司推出仍处于开发阶段的《三国志IX》。

首先要告诉大家的就是一个重大的利好消息，光荣公司将毅然放弃在玩家中颇受非议的《三国志VII》及《三国志VIII》的游戏模式，让《三国志IX》重新回归到7代以前的路子上来，这也就意味着7代和8代中的“武将扮演”模式将成为尘封的历史（本来做得也不是很讨好，简直就是三国版的《太阁立志传》嘛），《三国志》游戏终又回归到“控制君主”的游戏模式。



在游戏方式上，《三国志IX》将向光荣公司的另一经典《信长的野望》系列取经，采用即时战略游戏的要素，但在吸纳即时战略游戏优点的同时也保留了回合制的特点。也就是说，《三国志》将从纯SLG游戏向RTS靠拢，成为一款半即时制的游戏，在战争时采用即时制，而内政时依然是轮流坐庄的回合制。这样既可以保留《三国志》系列所特有的建设城市、搜集宝物、招募人才的特点，又能充分体现即时战略游戏的魅力，可称得上是一举两得啊。

此外，《三国志IX》的最大特征就是以一张完整大地图的形式来表现华夏大地，在大地图上直接进行内政和战争，不会进行画面切换。而且在本作中，在战争的同时可以进行援军邀请、招募敌武将或在野武将，这大大增加了战局的变数，使战争的结果变得难以预测，玩家可以体验到置之死地而后生的感觉，也能从中得到更多乐趣。



在这次展会上，光荣公布了几张《三国志IX》的游戏图片，从图片看，战争时的场面基本上回到了《三国志VI》的样子，只不过6代时如蚂蚁般的小人变大、变清晰了，显得更加合理，场景也更加漂亮。攻城和防御的武器、兵种也变得多种多样，目前所知的有象兵、投石机、木栅栏等（终于突破了以前的步兵、骑兵、弓箭三大兵种，相信战术上也会有更多的搭配），而且在战争中第一次出现了“命令书”这样的设置。只是目前还不清楚这个新要素在游戏中是如何得到体现的。

在本作中，玩家终于可以充分自由地发挥自己的战争指挥才能，在自己控制的领土上，自由地建设军事设施。例如可以建筑哨卡或防马栅来阻止敌军的快攻，或在敌国周边建筑兵粮库以解决己方远征军的粮草问题，如此种种。这些新的游戏元素，在以前任何一款三国游戏中都没有出现过，光想想就已经令人兴奋不已了。



在《三国志IX》中，“兵法”将会以一种新的能力加入到武将的技能项目中（这和8代的“战法”可是有区别的哟，如果真的能体现出武将运筹帷幄的指挥能力就太棒了，不过玩家也不要抱太高的期望）。在把多名武将编入到一个大军团时，玩家只有充分了解武将的能力并合理搭配，才能组织出一支精锐之师。

在9代中登场的武将会达到650名，但本次东京电玩展向玩家披露的人物造型只有刘备、司马懿、孙策、关羽，其他的只有继续等待光荣公布进一步的消息了。P



FIFA2003 初体验

■晶合实验室 蓝星

游戏类型	体育竞技类
制作公司	EA SPORTS
发行公司	美国艺电
系统配置要求	PⅡ450MHz 64MB RAM Win9X/2000/Me/XP
编辑推荐度	

在拿到FIFA2003 DEMO的第一时间，笔者打电话通知了一位非常喜欢足球（踢球、看球、玩足球游戏）的朋友，告诉他这个好消息。出乎笔者意料的是，他并没有以前的那种惊喜，只是说“啊！又到该换月票的时候了”。

这是一个很晦涩的比喻，笔者想了一阵子才明白，想明白以后却又觉得说得很确切。但凡是“系列游戏”，比如说“三国志”系列、“魔法门”系列，每个续作推出时都会大力宣传其与前作的创新点，而FIFA系列呢？每年不落地推出一款产品，除了画面越来越漂亮，其他方面的进步又有多少？真如月票一般，虽每个月和每个月都颜色不同，但式样却没什么大改变。

足球游戏受欢迎是有充足的理由的，世界上有多少球迷，那是数也数不清的事儿，加上刚刚结束的韩日世界杯还没有完全淡出人们的脑海。而中国球迷玩足球游戏，更多的是想在虚幻的世界去体验那份未曾拥有过的激情与荣耀。

EA的足球游戏受欢迎也是有原因的，因为它的画面、音效确实非常出色，营造出的热烈的现场气氛也很能让玩家投入，从另一个角度来讲，我们确实也没有什么足球游戏可玩……如今的情况不同了，KONAMI公司开发的《实况足球》同EA的FIFA系列已成分庭抗礼之势，并以其真实感使越来越多的FIFA玩家投入自己的怀抱。

FIFA的制作者们显然已经意识到了这种危机，并已经在着手改进自己的作品，这一点从这个只有一场比赛可玩的试玩版就可以看得一清二楚。游戏的速度变慢了许多，这更接近于真实比赛，足球比赛不是比短跑或长跑，所以这种调整非常必要，只不过已经习惯了带球高速飞奔的玩家需要一段时间来适应这种改变。

FIFA系列几乎一成不变的操控键位也有很明显的改变，特别要说的是“W”键功能的改变，原来游戏中的“W”键起到加速跑的作用，可以说不管你采用什么样的打法，加速跑都必然要用到，但如今“W”键的作用变成了短传，这还真让人有些难以适应。本来为了使比赛速度有所降低，减弱甚至取消加速跑的功能无可厚非，但现在更要命的是“W”键还被赋予了别的功能！笔者玩DEMO时，恨不得把“W”键给抠去，拿到球时不自觉地就想加速，一按“加速”键却变成传球，真是让人哭笑不得。

除此之外，“空格键”的功能变成了“变向带球过人”，这个功能的实用性现在还不好说，毕竟还远没有使用纯熟，但那夸张的折返


比分显示在中圈中，挺有意思。


没能得分的威胁球也有慢镜头回放。


齐达内起脚射门。





球员入场了！



门将出击失误。



禁区内被铲倒，造了个点球。

跑式动作，总让人有些不舒服，真正比赛中球员有几个会如此动作？

不过从总体来说，FIFA2003的操作感比前作好了很多，感觉是“真实”的球员在踢球，球员的传球、控球和盘带不再完美无缺。尤其是传球，由于要传提前量，这就有个传跑配合的问题，由于传球不再准确得“像电脑算过”，使得防守球员抢夺的成功率大大增加。

画面效果的提高也不用说，画面柔和了很多，乍一看起来还以为是电视直播，球员的面部表情甚至衣服的褶皱都很逼真。玩家控制球时，会发现自己的观察视野比以前开阔了许多，你可以更好地观察队友和对手位置，也有可能使用到高层次的战术。

电脑的AI也大为提高，防守时队形保持得很好，而且电脑也会使用以前只有人类玩家才会用的比较夸张的飞铲。形势危急时，也会抡起大脚破坏，虽然有时没有必要，但确实是一种仿人的思维，无论如何先破坏掉再说。守门员的AI也表现不俗，形势不妙就弃门而出封堵角度，这一点很真实。相对的，电脑的单刀球进球率有所下降，在真实比赛中，守门员如果能破坏对方球员的单刀球，那绝对是会被赞扬的大功劳，由此也可以看出单刀球进球之容易、防守之难。而电脑似乎为了避嫌，故意把进球率降下来，因为很难想象，像博格坎普这样的球员单刀球只有不到20%的成功率。

有句老话叫“足球是圆的”，这么说的意思不是指中国队会因此有什么表现，但球场上的偶然因素确实很多，一千个进球就会有一千种模式，在这一点上FIFA2003有一定的进步。比如中前场斜45°角的传中就有几种可能，根据传球的位置，前锋可能头顶、脚踢射门，传球也可能被回防的后卫破坏，当然也有可能传大了，前锋会头球向回摆渡，这比原来的只要下了底把球传起来，中间头球必进强多了。但这只是在用穷举法列举各种可能，可穷举法永远不可能涵盖全部，传球可能会被守门员出来拿到，也可能传出底线……我的意思是说，传球的落点要以传球的地点、力度、角度来决定，球传出来以后进攻防守队员的行动也都要根据落点来决定，不能按预先设计好的套路往里套，这一点以后要进一步加强。

以上只是说说斜45°角的传中，其实球场上的每个地方都可能发生意想不到的事情，而这种事情必须是随机的，这个问题不从根本解决，游戏就会怎么玩怎么透着假。

FIFA2003中包括了16个世界顶级联赛、350个球队、多达8000名球员。其实这么多球员笔者只关心3个——孙继海、李铁、李玮峰，原因？FIFA系列中每个球员都有各种参数，参数的总和是100，而在FIFA2002中，中国球员的参数上限只有49，真是惨不忍睹。现在这3个中国球员到了号称最高水平联赛之一的英超踢球，像曼城、埃佛顿这样的球队，球员的平均参数大概要在70以上，有个参数只有40几的主力也蛮有意思。

体育类游戏的寿命一般不会很长，连EA公司自己也说“如果一个玩家能把一个产品不断玩上两个月，那么我们就已经获得了成功。”但我想EA公司不能因此放弃对自己的高要求，毕竟FIFA的Fans要靠这FIFA2003打发一年的时光。P



编辑导语



国庆放了九天假，这对我来说有点久旱逢甘霖的感觉，终于可以将绷紧的神经放松一下了，我决定回老家去玩两天。

小表弟和小表妹看见我很高兴，早上拉着我一起去逛商场，下午我在家悠闲地看着室内剧《候车室的故事》，他俩则在一旁围着电脑打游戏。没多大一会儿，我就听见小家伙们吵了起来……

表妹：“我不玩这个！”

表弟：“就玩这个吧，我教你。这游戏好着呢，E3大展第一名……”

表妹：“什么是E3大展啊？反正我不感兴趣，我们来打《街霸方块》好不好？”

表弟：“去掉后面的‘方块’两个字还差不多，我说你不要老是玩这么弱智的游戏行不，你要提高品位，我来教你打CS吧……”

争了半天，最后表妹决定放弃，气愤愤地跑过来跟我一起看《候车室的故事》了，表弟一个人玩了一会儿那个E3大展第一名的游戏，最终他好像也玩得不大开心，虽然那个游戏真的非常好。《候车室的故事》乐得我前合后仰，不过看完电视后回想起刚才的事情，我觉得有义务把小表弟叫过来教训一顿，不过说他什么好呢？就说他身为一个男孩子不让着小表妹，简直有失绅士风度……不不不，这样说不太好。那就说他掌控语言霸权，无视别人的爱好，著名撰稿人大狗曾经说过游戏中得到的快乐是不分高低贵贱的……但对一个小朋友说这样的话我是不是太提纲上线了一点？

想了半天我顾不上去批评小表弟了，竟然为自己惶恐起来。“锋利的盾”作为一个游戏评论的栏目，不知道有多少玩家以此栏目的评价来决定自己对一款游戏的评判标准？又有多少玩家因为这里的评价和自己的意见相左而感到迷惑和不悦？在本期有一篇文章，比较严厉地批评了《最初幻想》这个游戏，但据我询问了数位朋友，也有一人表示了“这个游戏还不错，至少在剧情设定上有新意”的相反意见。有人群的地方就有左中右，对于一篇游戏评论，它的观点是绝对不可能让每个玩家都认同的。我唯有力求客观，但是我也建议每个阅读此栏目的玩家，不必要为了别人的表扬去勉强玩一款自己不喜欢的游戏，也不必要为了别人的批评而对自己喜欢的一款游戏产生疑惑。

总之一句话：快乐就好。这算是从表弟妹的吵架中得来的感悟吧。



8神经

yangli@popsoft.com.cn

五千年的辉煌在此重现







皇帝 中国的崛起

■游侠 天丝

中国，这个有着上下五千年辉煌历史的古老国度，无论是过去还是现在，她辽阔的疆界、富饶的资源、多样的民族、灿烂的文明，都一直是让其他国家倾心向往的黄金之国。但可惜的是随着中国文明的发展，在很长一段时间里，清朝统治者顽固地用闭关锁国的办法限制一切和外来民族的交流。终于，这个曾经辉煌无比的封建古国开始没落，在科技和思想远远落后于其他资本列强的现实面前，他诺大一个"狮身"徒剩苟延残喘的叹息。但这一切的践踏都不能阻挡一个倔强民族富强中兴的渴望，20世纪最后50年短短的日子里，中国的名字如急石入寂水般，荡开的波澜开始让这个世界上的所有人都联想起中国的过去，这自然也是《凯撒》古文明系列的新作——《皇帝——中国的崛起》（Emperor: Rise of the Middle Kingdom）这个游戏由来的最大理由。

说起来，Impressions Games（IG）开创的这个游戏系列一直都是我非常喜欢的，它虽然属于模拟建筑类型，但游戏中简化了大部分建筑过程，只是重点突出建筑单位的功能，用非常精妙的图形符号深入浅出地为玩家提供勾画城市蓝图最方便快捷的手段，玩家需要体验的除了规划和管理城市的乐趣，其他就只剩下如欣赏工笔国画般的惬意了。不过《皇帝》并不是IG制作的全新作品，而是现在非常活跃的一个资料Mod制作小组BreakAway Games的产品。当然如果大家一直都关注这个游戏系列，自然不会忘记他们在《法老王》资料篇《埃及艳后》中的精彩表现。这次由其强化《宙斯》这个游戏旧引擎来新制本作，虽从游戏的大模样上说没什么质的飞跃，但其毕竟是西方游戏界第一个完全意义上以中国为题材的游戏作品，可能其中也有迎合西方世界现在那股东方文明热潮的商业因素，但对于中国玩家乃至世界玩家来说，这无疑是一次很有高度的突破。

总评 87



☺ 精细的画面和周详的建筑设定，再配上许多带有中国文化特色的设计，使游戏具有足够的可玩性。

☹ 游戏的上手比较复杂，奇迹的建设过于麻烦，游戏中的历史跨度也短了一点。

● 制作	BreakAway Games
● 发行	Sierra
● 载体	CD × 1
● 类型	模拟经营
● 语言	英文
● 环境	Win9X/Me/2000

画面：■■■■■■■■■
音响：■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■□
娱乐：■■■■■■■■■
剧情：■■■■■■■■□

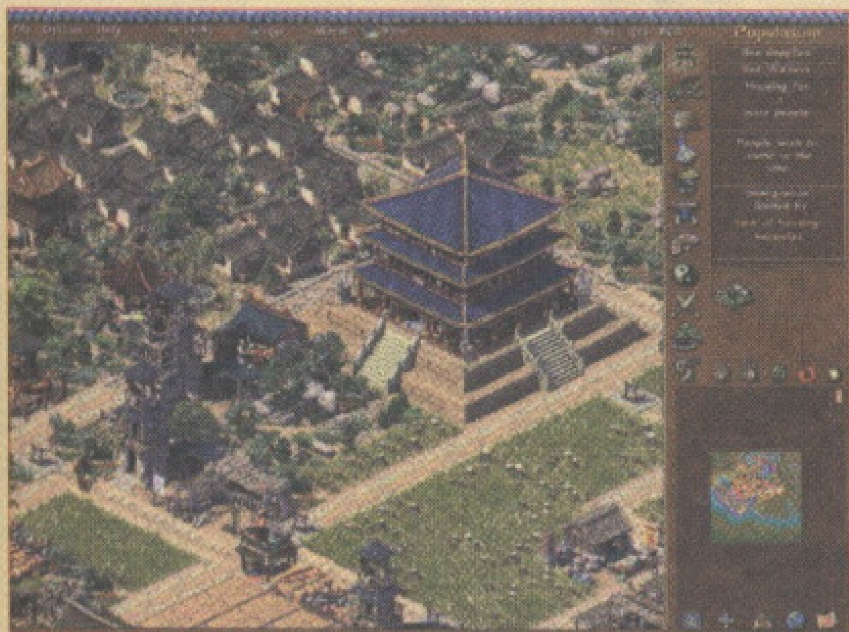
充满中国传统特色的设计

这次游戏中引人注意的是很有中国传统韵味的"风水"和"天干地支"体制，这些设计和游戏中得到强化的天灾和英雄情绪等息息相关。如果玩家将建筑放置在风水不好的地方就很容易受到天灾的破坏，同时光顾城市的英雄也没有什么兴致去理会它们。这虽对游戏的总体发展起不到太大的决定性作用，但在玩家规划整个城镇的结构时，还是要综合考虑一下的，否则时不时出现的意外事故非常令人烦恼，大家总不想老是看到自己储满战略物资的库房一不小心就轰然垮塌吧！

说到这里不能不提及游戏在表现农业及与相关手工业方面的特色。中国自古以来一直都是个农业大国，农业非常发达，因此相比以前系列的其他作品来说，这次游戏中农业的表现就很地道，场面也更恢弘。虽然《法老王》和《宙斯》中已经开始采用作坊庄园制，也就是建筑同田园分离以加大土地的利用效率，但这在表现中国的土地封建所有制上显然有些不太妥当。这



保卫疆土的激烈战斗，这在中国的历史上非常常见。


修建奇迹之一——大雄宝殿。

次的田园是受生产作坊影响的，必须在它旁边3×3的范围内才能产生作用，否则马上就会荒芜废弃。同时从事耕作的人数也大增，特别是庄稼成熟后农民赶着收割打场的场面竟创纪录地达到每个田庄8个人工，那份畅快可能也只有真正玩过这个游戏的人才能有所感觉。

"按历而作，按历而息"的古风到现在都在中国一些边远的山庄里沿袭着，这在游戏中也得体地被表现出来，并严地按照中国古代历法来设定各种庄稼的收种月份。同时，按照中国古代那种"自给自足"的小农思想将农庄设置得没有任何危险系数，完全不要玩家担心它们会有火灾之类突发事件的影响，这不能不让我们有份意外的欣喜。

相比较《法老王》系列的其他变化

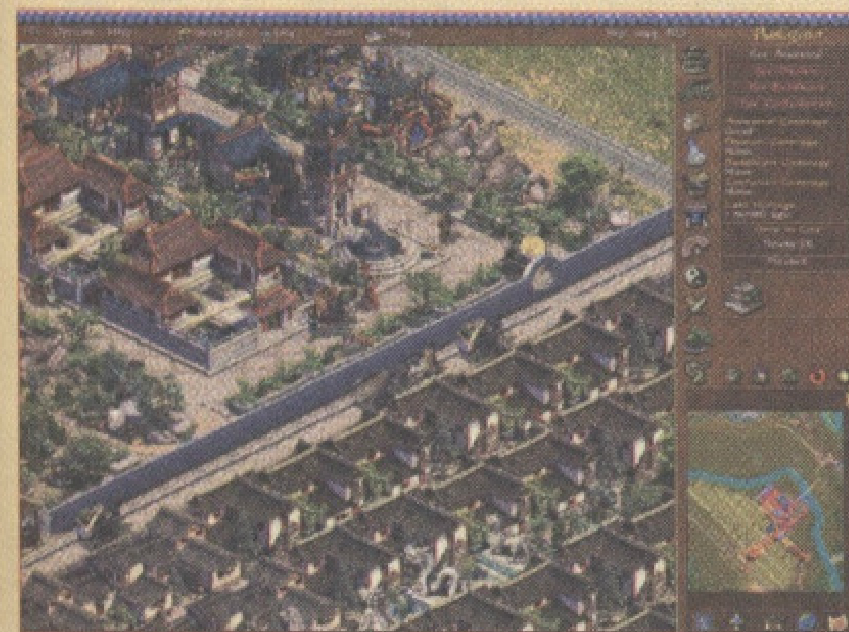

攻打他国获得胜利之后，可以得到满仓的战利品。

从《宙斯》开始，这个游戏系列开始有了格局分布的概念，利用路障这个非常有创意的小设定来微割城市的功能分布，并继续沿用在《法老王》中很成功的劳力整合模式，只要求玩家注意城市劳力的总数，而不用关心劳力是否分布在各个具体相关建筑的可及范围之内。这些都大大简化了玩家规划城市的步骤，也让玩家直接将更多精力放在把城市建设得更加美观上。

相比《法老王》，游戏中微妙的变化发生在资源仓储和市场销售之间的联系变得更加敏感。粮食仓库被磨坊代替，其占地范围也从4×4增大到5×5，但其储量并没有提高，还是非常"传统"的32上限，其实这就加大了其作为粮食供给的作用。为了反映中国"民以食为天"的古老风俗，磨坊中的食物组成将很敏感地影响到这个游戏的最大乐趣——民屋升级。具体点说，市场将会把玩家最先建设的磨坊设定为默认食物供给点，这时玩家需要同时通过调整磨坊和市场两者里食物的种类和数量来满足不断升级的房屋的食物结构要求，这自然比以前只笼统地只要求两种或三种食物就要严格也专业得多。同时，两者之间的关系相辅相成，仅仅调整一个只会引起城市的畸形发展，最后让城市混乱无序甚至崩溃也不是没有可能。


黄河洪水淹到了城里，天灾人祸不可避免。

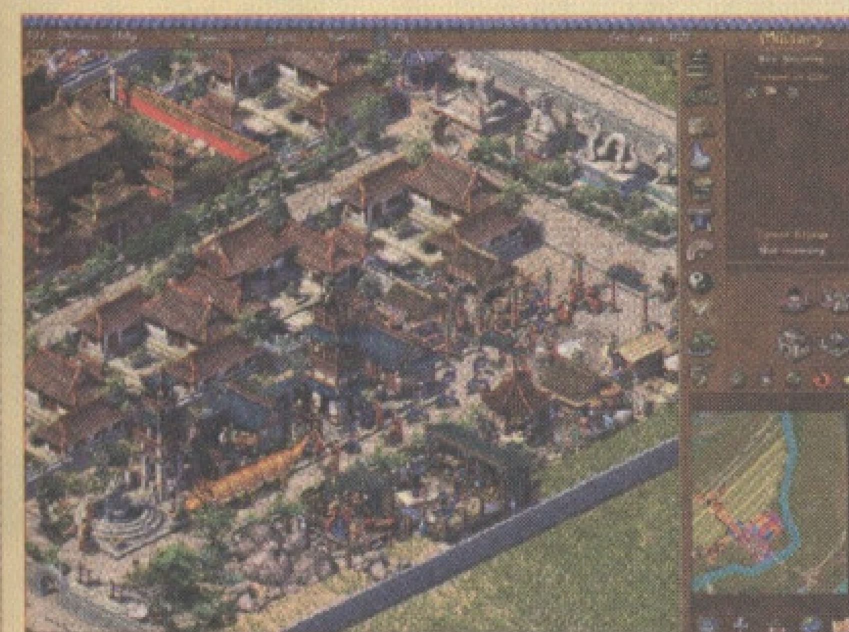
作为这个游戏最大的噱头——"奇迹"的建设，从《法老王》开始被夸张到令人发指的地步，无论是其建筑的周期，还是要用到的人力和物力资源都大到让玩家有些不寒而栗，这次仍然一样。随着游戏进程的深入，中国历史上大大小小的著名建筑都会客串一下，虽然修建起来非常费时费力，但作为一个中国本土玩家还是有理由去耗一耗的。但笔者觉得遗憾的是，制作者在此少了一份真正的严谨考证态度，奇迹的建设中有太多的故事，仅仅让玩家只是同泥沙打打交道显然有些暴殄天物的遗憾。


一道高墙隔开了贫富两种居民，注意看富人区内可全是四合院。

说了这么多游戏成功的地方，其实缺点也非常明显。因为游戏的基础引擎是原来那个《宙斯》的，所以在表现中国大跨度历史这个题材上显得有些力不从心，如果不是其制作人埃德·比奇在先前就委婉地表示游戏不可能完全再现那段宏伟而又漫长的过程，只能抽丝剥茧般瞬取其中的闪光点，看着游戏中中国那几千年都没有什么大变化的建筑外观，我简直要啼笑皆非了。当然，无论是其制作者还是作为玩家的我们，对此也有着相当矛盾的心理，加大游戏的复杂性用以增加游戏的表现力度，无疑会加大游戏的开发成本和开发周期，这也自然会反馈到游戏售价和最后的系统要求上，玩家需要涉入游戏的门槛也会被无奈地抬高很多。但一味沿用原来的资源而不愿意在此基础上进行一定的提高，也说明游戏制作者对这个游戏的市场前景持有保守的谨慎态度，这从莫名其妙地在宋朝腰斩中国历史就可以窥出一斑。



同时，制作者总体还是明显缺乏对中国历史、文化及习俗的精细研究，中国民俗风情上的跳跃式差距在游戏中也基本没有可以察觉的蛛丝马迹。浑然一版的简化式中国历史可能对于一个外国玩家来说可以轻易入门，但对于我们这些熏陶在其中多年的中国玩家来说，基本已经失去了感受其中承载人文精髓的功用。但就算是这样，我们还是有玩下去的理由，不谈西洋交响乐团演奏的绝妙"丝竹"之音，仅仅旁观者的视角就一直是我们最缺的一种体验，为什么？就是因为在那段历史中我们缺乏同世界进行交流的经验，误会和错觉充斥在我们和"洋人"接洽的所有环节中。我们应该冷静下来玩玩这个游戏了，看看人家是怎么看待我们的辉煌吧，不管其中是否还有偏差，这应该就是外面的大气候，我们每个人如何去面对，通过这个游戏有所得就已经达到目的了。P


春节到了，舞龙灯的队伍在城市里穿行。

美女间谍二度出击

无人永生2

No One Lives Forever 2
A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

■湖南 苹果熟了

总评 89





自由度比前作有了很大提高，匠心独具的情节和风趣幽默的故事是游戏最大亮点。



对系统要求较高，游戏中也缺少一些必要的提示。

制作	SEGO TAINMENT
发行	怡采科技
载体	CD×2
类型	第一人称动作
语言	英文
环境	Win9X/Me/2000

画面：■■■■■■■■■
音响：■■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■□
娱乐：■■■■■■■■■
剧情：■■■■■■■■■

在浩如烟海的游戏中，让人难以忘怀的女性角色委实不多，除了公认的“大姐大”劳拉·克劳馥特以外，美女间谍凯特·阿彻（Cate Archer）是最有人缘的一个了，她以不输于詹姆斯·邦德的身手、花样百出的过关方式让万千玩家为之倾倒。我们第一次认识这个比劳拉更具女性魅力的虚拟角色是在2000年，当年这款佳作就赢得了著名游戏网站Gamespot的年度动作游戏大奖。两年后的今天，凯特再次杀回来了。各位Fans，还愣着干吗？“一起来吧！”

游戏设计之初，2代便与前作有了许多不同，最让玩家担心的就是开发小组Monolith工作室更换了大部分成员，但项目负责人还是1代的那位仁兄。原本得到的信息是游戏引擎将采用《虚幻锦标赛2003》使用的最新版Unreal引擎，但不知出于何种考虑，最后还是使用了LithTech的新一代Jupiter引擎，因为前作在图像方面给玩家留下的印象实在太好，笔者曾经暗暗担心新作中的图像是否因为更换引擎而弄巧成拙，但实际游戏发现这种担心完全是多余的，Jupiter引擎生成的图像效果非常出色，尤其在雾化效果和水面感觉等细节上。比如：游戏一开始的场景中雾气升腾的瀑布画面，让人颇为震撼。人物的面部表情做得很细腻，而且每个角色都各有特色（但和最近的《四海兄弟》比较起来还是逊色一点）。动作性依旧是开发者的重点，在完美继承了前作优点的基础上，很明显的改进是这次凯特的肢体动作上加入了“倾斜”的设计，这对于躲避敌人攻击和隐秘行动很有必要，比如躲在某个建筑物后面探身出去观察动静。新引擎的威力在角色动作和视角转换的流畅性上同样体现得淋漓尽致，当然，这需要你的电脑配置够高，游戏的魅力对于TNT2级别的玩家恐怕无福消受。

玩过1代的玩家都会对游戏的关卡设计记忆犹新，那些匠心独具的情节和风趣幽默的故事是游戏的最大亮点。新作中显然没有忘记这一点，而且成功地加以强化。如果你玩到了这个游戏，最直接的感受将是——自由度大大提高了。虽然有着不停提醒你的主要任务和可选任务，但没有限制玩家单一的游戏进程，你可以在场景中任意巡游，15章节40余个关卡的游戏任务中设计了许多隐藏物品和通道，一旦条件吻合，触发这些支线任务，将带给你无尽的挑战。例如：剧院一关中，支线情节的设计十分隐蔽，需要把剧院中的一张椅子（这张椅子与其他椅子毫无二致）翻动一下，地面就会出现一个暗道。



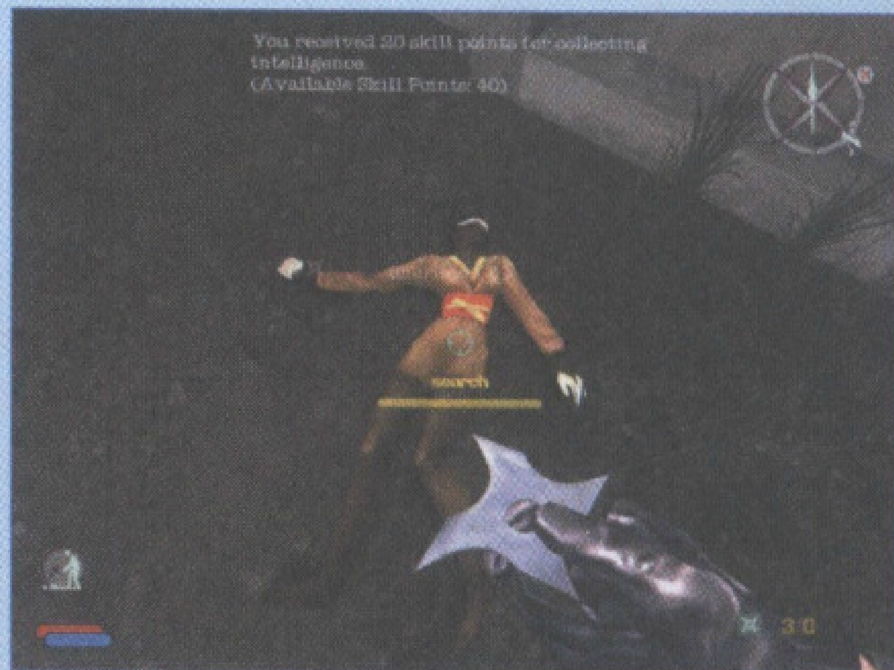
游戏中令笔者有些懊恼的是，美女间谍似乎没有上次那样搞笑了，神情中少了一些调皮，多了几分严肃。但其他方面的变化依旧让人欣喜不已。Monolith可能有意模仿“007”系列影片，为女主角新设计了许多有趣而实用的装备，而且随着关卡的不同，所能使用的装备也完全不同。比如：游戏一开始的十字弩，威力巨大，可以把敌人钉死在墙壁上，随着游戏的进行，还可以在场景中寻获狙击镜装备在弩上。基于主角是女性的关系，多种装备设计成了女性常备物品的外形，诸如唇膏照相机、粉饼解码器、睫毛膏电击枪、能开锁的指甲剪、可以喷火的发胶、照明用的钥匙串等。还有一些前所未闻的装备，像疯狂猫咪、香蕉等，例如后者的作用就是让你把香蕉皮剥开，丢掉果肉（为何不吃？），把蕉皮扔在敌人必经之路上，让那些蠢蛋摔一个大跟头，短时间内丧失还手能力。手雷更是多达四五种，其中最有趣的就是闪光手雷和会释放出笑气的瓦斯手雷。倒是那些枪械武器品种和1代相比反而减少了，新枪支目前笔者好像只见到一种CT180。但设计者有意地让一种武器能够通过配置不同的弹药发挥多种功能，比如前面提到的十字弩就可以装备普通箭和毒气箭等；有一种枪更可以发射自动跟踪弹、毒气弹、油弹（射击后地面油滑无比）等。开发者在武器装备方面的设计思路无疑是正确的，游戏所强调的是隐秘行动，提倡尽量避免杀伤和惊动敌人的完成任务模式，对于一个美女间谍，她的装备当然应该是那些高科技的和高整合度的，数量少而精的轻巧物件，谁都无法想象让凯特手持一挺小型机关炮，像英雄萨姆那样冲锋前进。

游戏背景时间还是在上个世纪的60年代，女主角作为UNITY的间谍，故事中的对手依旧是全球犯罪组织H.A.R.M.。这次出现的场景不但有古香古色的日本、冰天雪地的西伯利亚，而且有远东的废弃军事基地、位于深海水底的实验室等，最有特色的当属一个虚构的城市——美国俄亥俄州的阿克伦城。与前作相比，关卡之间的过场动画缩水了，但敌人的人工智能却有着显著的改进。他们的单兵作战能力不但大有长进，而且极度敏感，一有风吹草动，就会呼朋引伴，让你陷入重重包围之中。要想过关，除练就前作中的那些本领外，还有一些新增元素需要留心。比如：搜寻功能，那些敌人尸体、抽屉箱子等都是你的目标；隐匿功能，走到某些特定地点，通常是小巷子里或光线昏暗处，画面中央就会出现一个眼睛图标，当主角停止行动或缓慢移动时，眼睛图标下会闪过一个时间条，当图标变成紫色，就代表隐匿生效，此时即便敌人在周围走过也不会看到你。游戏中有一套完备的升级模式，完成相应的任务都会得到积分，积分到一定程度就可以升级凯特的各项能力。升级项目分为8个方面，升级最高可达5级（初始是1级），升级后不但可以让你的头衔从“新手（novice）”提高到“超级间谍（super spy）”级别，而且在能力方面的加强是显而易见的。比如Stealth能力，最高级后连跑步都是悄然无声的，而且隐匿起来也没有时间差了。Stamina则可以增加主角的耐久力，Marksmanship很明显让你的枪法更准。

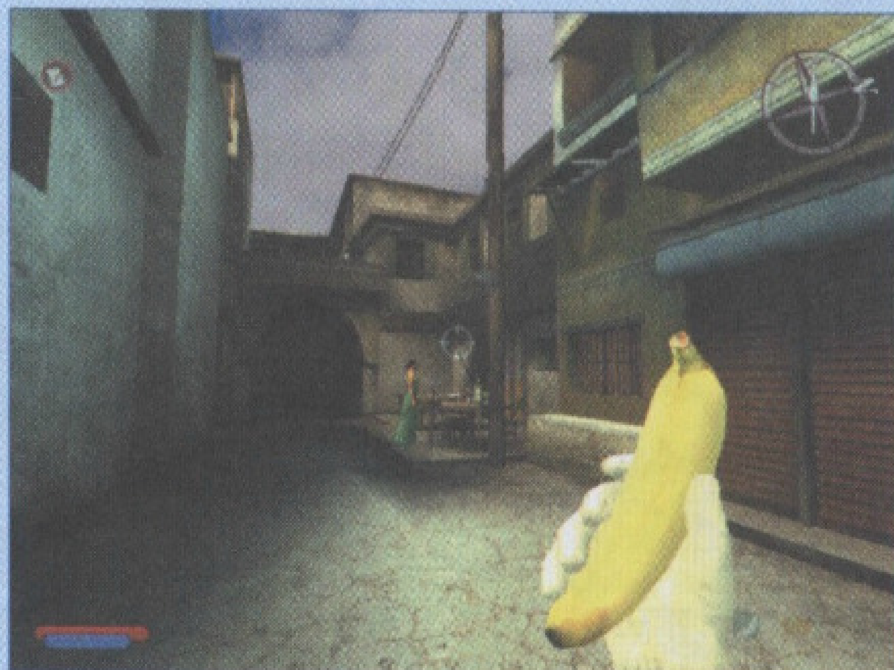
在过关的方法上，不同阶段有不同的方式。比如第一关需要先找到解码器，然后破译几张贴在门上的“?”纸条；还有一关得在厨房找到糖，然后在一处建筑的最底层找到发电机，把糖倒入发电机，使发电机爆炸，然后才能继续游戏；还有的关卡得细心观察敌人的行动，掌握他们的行动规律，然后像《盟军敢死队》里的英雄那样一一干掉他们。当你卡在某个地方的时候，得多动动脑筋才能想出解决办法。

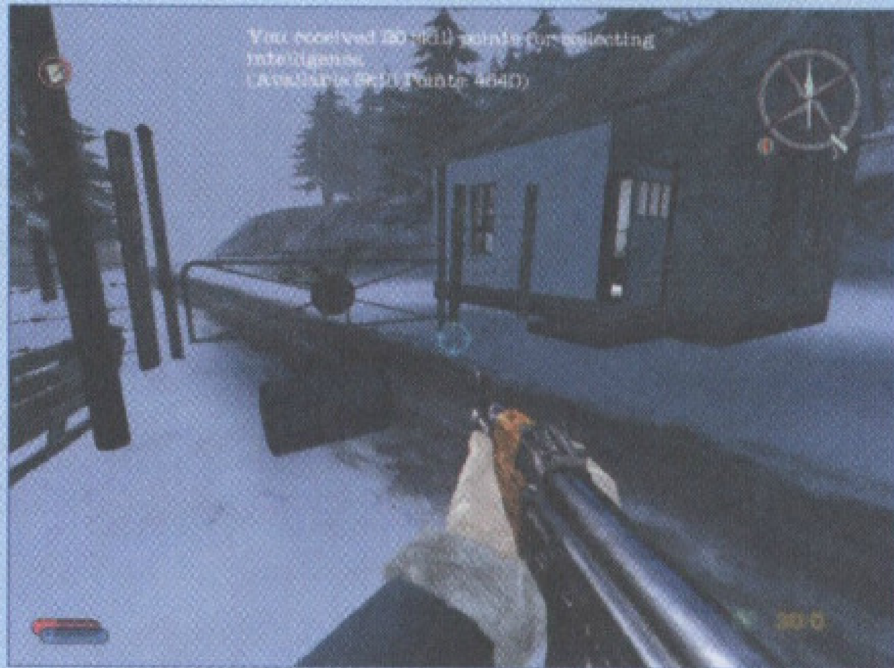
和同类型的《重返德军总部》、《荣誉勋章》等游戏相比，制作《无人永生2》的Monolith成员放弃了前者那些死亡竞赛、夺旗模式等定式一样死板的传统多人游戏模式，而选择了较少出现的合作模式。对于合作模式，有经验的玩家应该记得在《英雄萨姆II》中就有这样的玩法，在这种模式下多个玩家可一起分工合作来完成各种任务。游戏设计了12处合作模式关卡，散布于游戏的不同阶段，和故事衔接得自然而紧密。例如：凯特从西伯利亚取得敌人的相关情报后，接下来UNITY小组将紧急出动，根据掌握的情报进一步打击敌人。这样的设计让游戏的演变更加自然和流畅，堪称单人任务和多人任务完美结合的典范。游戏的音效和配乐很有特色，特别是配乐，有气势宏大的交响乐，也有梦幻般的流行音乐，和情节结合得很好。比如：废弃基地一关，冰天雪地的基地中空无一人，死气沉沉，一阵阴森森的音乐从耳边响起，让人不寒而栗。另外，那些曾经玩过前作的细心玩家可能会注意到，这次换了一个新的配音演员给主角配音，那个日本女人的角色也是由她配的。

最后得说说游戏的缺陷。除前面提到对显卡的高要求问题，首先要指出的是游戏减少了过场动画，但仍旧需要多达1.4GB的安装空间，而且完成整个游戏的耗时似乎比1代还要少。游戏中对于完成任务的导向性也值得商榷，比如在第一关中，要打开两个邮箱才能让游戏继续，但却没有任何相关提示，让人有些茫然。然后就是游戏Load的时间超长，简直让人无法忍受，这完全是设计的问题。另外，似乎Win98系统下游戏会有一些兼容问题，还有就是一些视线上的死角问题，但这也是同类游戏的通病。就整体而言，游戏还是表现了极高的水准，而且在隐藏关卡和物品方面的设计使得游戏的趣味性增强了，以上的缺陷不过是美玉微瑕。


飞镖上有“忍者”的字样。


UNITY豪华的总部。


搞笑的香蕉道具，别摔着自己哦。


西伯利亚一关，途中经常会遭遇敌人。

国产游戏的幻想还是妄想？
First Faery 我看《最初幻想》

■云南 善良的大灰狼



公元1987年，当坂口博信将自己对游戏制作的全部热忱化为最后一搏的动力去制作《最终幻想》时，恐怕并没有想到这背水一战的最后一击竟然可以获得空前的成功，并将史克威尔带入全胜的辉煌殿堂，但他的确是做到了。

公元2000年，一家名为万智源的游戏公司发布了其首款游戏《最初幻想》的开发消息，并言之凿凿，他们将要打造属于中文游戏自己的FF系列（《最终幻想》简称）。未久，万智源公布了游戏的演示版和游戏截图，声称游戏已获得众多日美一线游戏制作公司青睐，并有意抢购代理。不久后万智源发布消息，号称有多家日美游戏代理公司出巨资欲买断游戏发行权，游戏将有可能在多游戏机平台上登陆推出。一时之间，《最初幻想》成为了国内各大游戏媒体争相曝光访谈的热点，在媒体的大力鼓吹下，一向对国产游戏持怀疑态度的玩家也开始群情激动，由万智源公布的2001年春节游戏上市期成为近年来少见让人备感期待的日子。2001年春节如期而至，奇怪的是《最初幻想》并未按时赴约，传言智冠公司已经巨资买断了游戏代理权，但这之后《最初幻想》再无消息传出。

公元2002年9月，就当众人已忘记了《最初幻想》到底是谁时，她终于上市发行。姗姗来迟，面纱已去，真颜如何？笔者进入了游戏……

总评 59



😊	脱离武侠游戏的范畴，敢于模仿FF系列庞大世界观的设定值得肯定。
☹	音乐、画面、系统上都乏善可陈。

制作	深圳万智源
发行	智冠电子
载体	CD×3
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9X/Me/2000

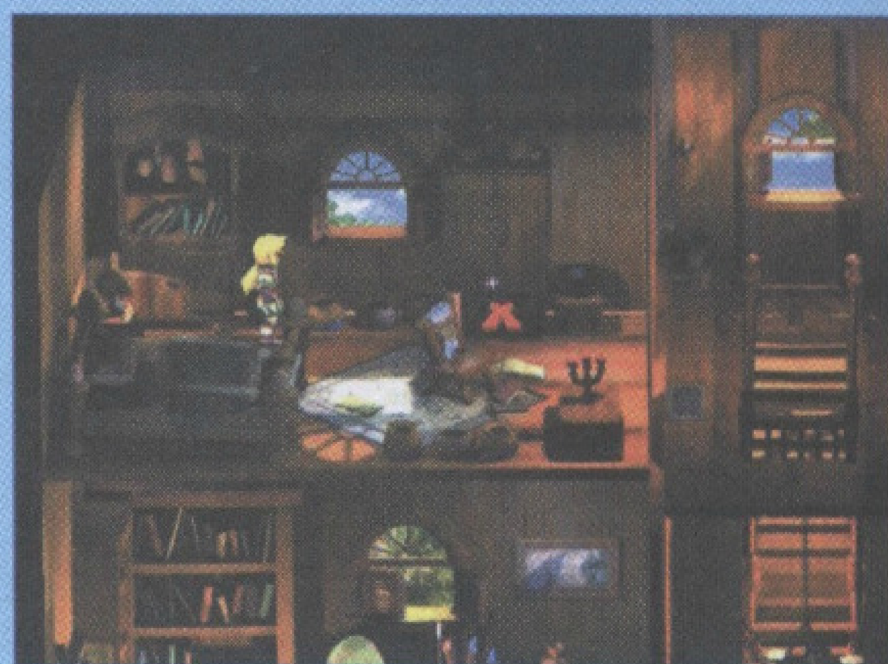
画面：	■■■■■■
音响：	■■■■■□
操作：	■■■■■□
娱乐：	■■■■■□
剧情：	■■■■■■■

时光倒流十年依然不佳的画面

日系游戏成功的卖点之一在于其极为精细的画面，《最终幻想》系列更是如此，先不说专为游戏插画而请来的天野喜孝大师，只看多达上百人的美工团队越做越华丽的动画CG就可以傲视群雄。相比之下，号称要打造中文游戏自己的FF系列的《最初幻想》开头动画几乎是静态画面配上局部动态效果的片段连接，如果不是因为之前游戏宣传中如雷贯耳的夸大其辞，让人在期待简陋过后是不是还会有点惊喜蹦出，否则只看这段动画，游戏就可以放弃不玩。相比制作虽然粗陋，但时间还颇长的开场动画，游戏的结局动画很明显只是为了结局必须有动画而加上的，在不足电脑屏幕1/6大的小窗口里模模糊糊播放着同样是不知所云的内容，旁边配上一段小小的注解。如果这样的设计也能称得上是游戏结局动画，我倒希望来一个大大的"END"比较直接。

对比游戏公司先前所发布的游戏画面截图，再看游戏实际的画面，完全是两种感觉。按理说游戏图片发布在2001年，游戏出世在2002年，再怎么样，不进步也不能退步，但游戏画面的差距之大实在让人无话可说。尤其恶劣的是战斗画面，当看到画面上"一砣一砣"的史莱姆发出可笑的声音在蹦跳着，简直让人误以为回到了16位游戏机的年代，除了气极反笑之外，还会有其他的反应吗？

这样的游戏画面水平不要说去挑战《最终幻想》，就算在国产游戏初起之时，都可以算恶劣之作。尽管画面的好坏不是游戏的全部，但面对着连基本的画面都是如此粗劣的游戏，我要为每一位花钱买正版的热血玩家感到痛心！



整个画面设置缺乏空间立体感，是模仿的哪一代《最终幻想》？

完全不知所云的背景克隆


地雷就在眼前，在非城镇场景几乎大半的位置都埋有地雷。

武侠游戏一直是中文游戏中当仁不让的主流，但万智源很显然不敢直接去对抗业已成型的武侠游戏品牌，于是自作聪明地将“剑与魔法”这种来自西方，画虎不成极易变成犬的背景设定作为游戏主调，当然这其中肯定也有模仿同样设定的《最终幻想》之故。游戏的剧情是这样的：邪恶的魔大帝把黑暗势力强植在美丽和平的般若瑞世界，世界灾祸纷争不断，由“双月神族”结合的强大军团将魔大帝封印。在魔大帝封印的那一瞬间，世界起了变化分裂成三部份。经过二千九百年后，众人竭力抢夺龙埃拉珠，使龙族陷入空前的灾祸。紧接著魔法机械师阿班达发明的机械龙大获全胜龙族，使魔法机械快速发展，成就出空中之城的伟大建筑。当人们欢庆胜利时，另一波魔族的黑暗势力又再度侵扰。故事由此展开，尽管从整个剧本上来看，《最初幻想》具有了日系同类题材游戏剧本的某些特点，但却缺乏能够让人感动，让人省醒，让人怀念，让人痴迷的感情起伏和波澜设计，使着整个游戏剧情严重流于形式，失去了《最终幻想》系列那种游戏之外更多的感悟，得其形而不其神，最简单的抄袭模仿就是如此了！看看游戏对白中宛如流水帐一般不带感情色彩的枯燥话语和经常是密密麻麻大堆大堆出现的文字，如果不是游戏设计者偷懒照抄剧本，那就只能说他们尚未学会对白的设计。除了剧情的表达描述外，爱情这个经典话题一直是众多RPG游戏催人泪下的重点，但纵观整个游戏，通关一遍之后，我实在找不出有什么能令人感动的地方，没有人值得我期待，也没有人值得我付出，一切因为该出现而出现，因为该离开而离开，游戏最终善战胜恶的设计更把最后一个可以煽情的卖点给彻底出卖，于是整个游戏流于了一种平淡。

彻底失败的系统设置

游戏的系统关乎一款游戏的平衡和完整所在。《最初幻想》采用老式的踩地雷模式不说，而且还踩得非常不好。大凡踩地雷模式，考虑到玩家的接受程度和游戏的难易度，都有对应的随机计算公式作为支撑，因此就算有地雷要踩，但踩的频率与难度并不相同。糟糕的是《最初幻想》的设计者并不知道这样的设计，于是地雷被固定到具体的地点位置之上，玩家只要碰到了这样的位置，敌人就一定会出现。或许是为了增加玩家游戏通关的时间，埋设地雷的位置几乎占去战斗场景的1/2，因此只要是在非城镇地图走动，基本上每走2步就会触发一次战斗。既然有战斗触发，那就打吧，但敌人却被设计得异常强大，别的不说，只看玩家进入游戏后的第一场战斗，一个运气不好，几乎就是100%挂掉。除了遇敌模式设计极为失败外，游戏等级系统的不平衡问题也非常严重，玩家现有等级攻击敌人每次可以打掉1/10血，升级后攻击同样的敌人，反变成敌人不掉血。如此失败的设计，如果不是亲眼看到，我真怀疑这是不是正式版游戏，游戏的测试员都做了些什么？

随着技术的进步，近年来国产游戏的AI已经大为提高，但很可惜这当中并未包括万智源在内。游戏中的NPC人物全部像木头一样固定站立着，少数几个会跑动的，也是按照简单的路线往返。人物的寻路水平明显还停留在80年代初期，只能走没有障碍的直线。如此的系统问题还有很多，限于篇幅不再赘述，有心体验的玩家可以自行进入游戏尝试。


大决战之后的BOSS出场，看起来实在是没有气势。


最早发布的精美设定图片在游戏中踪影全无。

写作本文的过程中，我一直很想找出一个游戏的闪光点，毕竟一味的批评并不符合本人作风，但很可惜，我实在无法做到。俗语道：“没有金刚钻，勿揽瓷器活儿。”对于万智源如此水平的制作实力，居然放出要做中国“FF”系列游戏这样的惊天卫星，怎能不让人感到震惊！《血狮》事件过去了那么多年，中国的游戏业也在慢慢成长，但是《最初幻想》的上市无疑给我们敲响了一记警钟，我们的游戏业到底成熟了多少？为什么《最初幻想》这样票友性质的游戏还可以堂而皇之地出现在我们眼前？回顾这款游戏的上市过程，我们似乎可以看出这样的轨迹：一群热血青年雄心勃勃要制作一个中国的“FF”，“幻想”是无比美好的。宣传是无比成功的，但是游戏的制作水准却总也上不去，为了避免自己戳破自己吹出来的肥皂泡，游戏不得已在不停地延期，但是为了收回制作成本终于只能仓促上市，结果只有一个——尽管这个肥皂泡保持了3年，但是最终会破灭！笔者可以体会万智源要制作一款大作的美好愿望，但是任何大作的诞生都不能仅仅建立在一个美好的愿望上，空中楼阁只能让人摔得更惨。

最初的幻想是多么可笑，只有一步一个脚印地稳步前行，经历成熟的最终幻想才会实现！P

大众软件游戏分级、评分制度

在2002年的游戏栏目中，为了给您在阅读上带来方便，起到媒体引导阅读的作用，我们特将游戏分为4个等级，包括普通级、指导级、专家级和研究级。通过它大家可以直接了解到一个游戏是否适合于自己现在的年龄。

普通级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度均为0级。

适应人群：适合所有年龄人士。

指导级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到1级的游戏。该游戏可能包含暴力、成人相关内容的暗示或不积极的意识导向。

适应人群：任何十四岁以下的人员不适于使用的游戏。

专家级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到2级的游戏。该游戏可能包含尚可为法律许可、社会容忍的成人、暴力或不良的意识内容。

适应人群：只容许十八岁以上人士使用的游戏。

研究级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到3级的游戏。可能包含显而易见的成人、暴力、恐怖内容，或反动的意识导向。

适应人群：只容许十八岁以上专门从事游戏制作、发行、审批及游戏研究者使用的游戏。

下面列出的成人度、暴力恐怖度、意识导向度是判断和决定以上四个等级的内在参数。

成人度：

0：内容健康、单纯，不含任何色情成分，不涉及两性关系。

1：内容健康，暗示或提及少量两性关系问题，不含色情成分。

2：较多提及关于两性关系的问题，虽无色情成分，但有会容易引起不正当联想的内容；可能有人体裸露的画面，但出于艺术、科学等原因为法律所认可。

3：有严重色情问题。

暴力恐怖度：

0：无任何表现血腥、暴力及非人性内容。

1：有暴力倾向方面的暗示，有少量表现的血腥或其它场面非人性场景的内容。

2：明显表现出暴力倾向，有一定数量表现的血腥或其它场面非人性行为的内容。

3：详细表现肢体分裂的过程或状态，明显的施暴过程，以及表现其它非人性的行为。

意识导向度：

0：具有健康的主题、无粗俗文字、具有与我国相通的文化背景。

1：主题虽以揭露批判为主，但可能对游戏玩家产生消极影响；或有一定数量的粗俗文字；或在游戏背景以及意识形态方面不能完全和我国国情相符合。

2：主题较为颓废、有较多的粗俗文字，在游戏背景以及意识形态方面有轻微的和我国国情相抵触的方面。

3：主题反动、文字粗俗、游戏背景以及意识形态方面严重和我国国情相抵触。

以上就是我们试拟的一份游戏分级草案，欢迎广大读者、玩家和厂商积极提出宝贵的意见。

在本刊中出现的游戏评分，我们主要基于以下几个标准给出：

画面：

对游戏画面的评估主要在以下几个方面：游戏图像精细度的高低；色彩搭配以及构图上是否合理；对各种游戏角色的刻画是否生动、得体；画面中所有人或物的动态表现是否流畅、自然、优美、合乎情理；游戏动画的制作水平如何。

音响：

游戏的音响包括音乐和音效，在这一方面主要衡量音乐和音效对游戏气氛的烘托是否到位，音乐是否动听，音效是否丰富，并能准确地反映出其所要表现的事物。

操作：

游戏操作性的好坏并不取决于操作内容是否复杂，而是在于操作的合理性和便利性。设计者是否考虑到新玩家在操作不熟练时需要快速上手的需要，以及老玩家在熟悉游戏后需要更方便快捷操作的要求。游戏中是否提供操作训练，是否允许玩家自行定义操作键，玩家在操作游戏时是否感到得心应手。

剧情：

游戏剧情包括两个方面，即游戏的情节内容和企划设定。在情节内容方面要考查其对玩家的吸引力，以及对玩家情绪的影响程度。在企划设定上则要衡量其是否合理、细致、公平、有创意。在总体上是否能激发玩家的好奇心、参与感、创造感和趣味感。

娱乐：

娱乐性是游戏的根本，取决于玩家对游戏的精神投入程度、成就感、挫折感以及身体疲劳度的影响。而游戏的画面、音响、操作、剧情也都会对游戏娱乐性产生一定的影响。游戏娱乐性的衡量重点就在于游戏的耐玩度上，这其中包括玩家每次游戏持续时间的长短，以及总体游戏时间的长短。玩家在某一游戏上的持续时间越长，则表明该游戏对玩家提供的娱乐性越高。

评分方法：上述各单项满分10分，总分为各单项评分之和乘以2，并依据晶合实验室对该游戏的总体印象，向上或向下浮动1～3分。

十一假期，Cross抛下老编和工作跑去鸭绿江边散步，突出的感觉就是江水污染严重，江两岸景色截然不同，一边是绿树田野，一边是高楼林立，让我联想到了《英雄无敌》中的精灵族营地和骑士族营地的各有千秋。没办法，走到哪儿也忘不了游戏，既然这样，那么就顺便参观一下当地的网吧好了，发现有三多，首先是网吧本身就特别多，在街上走走随便一抬眼就能看见诸如“XX网苑”、“XX网络世界”一类的场所，真没想到这么一个小城市网络事业却如此兴旺发达。随便走进一家网吧，发现门脸不大规模可不小，上下两层七十多台电脑坐无虚席——人好多，生意真好，伙计忙得团团转。再仔细一看机器配置还都不错，全是P4，国内运营的所有网络游戏几乎全有，另外诸如CS、星际、拳皇一类的热门单机、局域网连线对战游戏也是一应俱全——游戏多，可满足玩者的任何需要。整个网吧显得井井有条，秩序良好，没有人大声喧哗，也没有人上不健康的网站，最多的还是玩《传奇》、CS以及用QQ聊天的，网吧服务人员每半小时就打扫一次卫生，清除杂物。据说经过北京网吧失火事件后，当地的管理部门加强了对网吧的管理，网吧老板自己也加上了小心，一切按规范行事。所以尽管当地网吧还是很多，但规范化给网吧带来了更好的内部环境，同时也带来了更好的生意——看来管理比封堵效果要好得多啊。

接下来说说我们这一期刊登的三篇攻略，那是三个完全不同类型的游戏——《阿玛迪斯战记》是战棋类游戏中的精彩之作，《风色幻想Ⅱ》是角色扮演类游戏中的经典，《战地1942》则是一款形式新颖的FPS游戏。有一点共同之处就是它们都支持中文，所以玩这三个游戏的人应该不在少数吧，这其中的《战地1942》已经成为编辑部的热门活动之一，下班时间一到便会炮声响起枪声大作。Cross在其中只是个新兵，后悔以前没有在“三角洲”、CS一类的“学习班”中好好训练，结果现在上了二战前线便屡屡被爆头，不仅被敌人狙击爆头，还被敌人的坦克炮弹、飞机炸弹，甚至是海上的舰炮爆头，苦恼归苦恼，Cross的意志可是非常坚强的哦——在哪里跌到（或飞上天），就在哪里站出来，属于顽抗到底型，期间也遇到过一些乐事。比如有一次与JIN一起联线抗敌，目睹JIN的一场“人间喜剧”——JIN开着坦克向前冲，却被一敌兵近身纠缠，只看见敌人就在坦克四周转来转去，手里拿着一颗令人心动（即“心慌而动”）的手榴弹，自己却打他不着，压他不死。JIN情急之下奋勇跳下坦克，掏出手枪欲毙敌，没想到敌人更鬼，瞬间钻进了坦克，把车往后一倒就用机枪扫射。对此奸诈之举JIN不禁恼羞成怒，立刻掏出手雷掷向坦克，却不料手雷碰到坦克又弹了回来，正中JIN的脑门……屏幕上的一行字告诉我JIN爆了自己的头。从此以后JIN便立志要当一名优秀的空军飞行员，绝不再与地面上的无耻之徒纠缠。而我，仍旧握紧我的小步枪，在爆头与被爆头之间乐此不疲。在本期的《战地1942》攻略中，除了天奕君的长篇指引外，也包含了少许我这个新兵的一些体会，希望能给各位在前线或准备上前线搏杀的同志们提供有用的帮助。

Cross
cross@popsoft.com.cn



《风色幻想Ⅱ》是弘煜科技颇受欢迎的《风色幻想》系列最新作，本系列前两集都是战棋游戏，到外传《露卡的魔兽教室》时开始转型为RPG，这次更是将正传以RPG形式推出。游戏继承了本系列一贯以清新取胜的风格，剧情设定颇为曲折：命之旅团年轻的女孩莉芙被卷入到伦王国和炎狼反叛军的战争中，因此认识了心爱的恋人和无数的伙伴。当经历了反复的斗争后，他们发现事实的真相早已经超出自己所能预料和承受的范围，但唯一可以肯定的是，他们将和玩家一道，在命运的羁绊中挣扎前行。相信深入玩到最后的玩家都会唤回本系列那久违的熟悉和感动。

風色幻想II WindFantasy II ~aLIVE~

■晶合实验室 8神经

在遥远的过去，当人类世界被战争和死亡所笼罩时，因精灵王不愿再使用任何精灵力量制造杀戮，而被萨利昂王国以阵前脱逃之名，施予最残酷的千刃之刑。人类对神的制裁引来了神罚，萨利昂王国被愤怒的精灵巨兽摧毁为废墟。多少年过去了，精灵王舍身救世的壮举已成传说，而他舍弃生命所换来的和平现在似乎也受到了威胁——世界是否还会重演当日悲剧？谁又能成为现在的救世主？

第一章 命运的初会

大陆历776年，命之旅团导师温蒂妮预知精灵巨兽即将出现在海上都市“水蓝”，于是派遣艾雷斯带领命之旅团前去营救。艾雷斯携队员莉芙和守护者焰赶往水蓝。在水蓝，莉芙说服领主移动水蓝躲避巨兽，正当水蓝在动力炉的驱动下开始移动的时候，但丁的炎狼反叛军乘神煌弹来袭。交战中，由于3人里只有艾雷斯的级别较高，所以攻击的主要任务就落到他头上了。另外，莉芙的彻甲弹对付无魂之铠比较有效，但是她的HP值最低，要注意加血。战争胜利后每人会得一些技能点，莉芙最好分配在封印轰击上，焰应该集中在柔气发动。3人打败敌人后却发现水蓝停止了移动，可能是动力塔里的茨石矿因炮击而脱落，于是3人前往动力控制区查看。一路上遭到王国军和反叛军的联手阻击。与此同时，反叛军成员亚修和卡琳到控制区来抢夺茨石矿，双方相遇，战斗就此展开。艾雷斯和焰留下抵挡大批敌人，莉芙和亚修对战。开始的战斗非常容易，莉芙轻松取胜，第二战亚修变身为超强的华尔裘蕾，莉芙被打败。正在此时，精灵怪兽提前出现，莉芙不敌（此战必败），亚修变身为幻兽将其打败（只需一直使用特技“风舞流刀刃”）。自此，反叛军占领水蓝。

在水蓝领主馆，亚修从西尔迪那里得知炎狼的领袖沙迪克为救艾弗隆的铁面公爵而假装被俘，现在两人都被困在罪人塔，西尔迪打算利用叛徒肯恩来完成本次营救任务。而亚修与卡琳准备利用水蓝开到南方群岛，经南方神柱到达罪人塔所在的热砂沙漠。此时的罪人塔上，王国军四将军之一幻兽使奥塔告诉沙迪克铁面公爵被关押在第8层的第4个房间，并且希望他毁掉罪人塔。

亚修与卡琳由港口出发到南神柱，南神柱里的兵种


精灵巨兽即将袭击水蓝城。

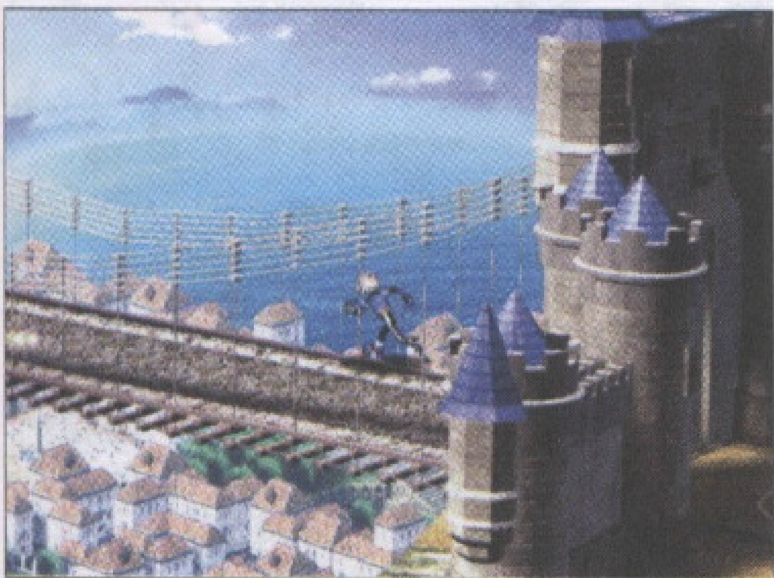

游戏中只有在固定的存盘地点才能存档，如图上方的水晶状物体。



亚修变身对抗精灵巨兽。

总评	85
制作	弘煜科技
发行	寰宇之星
载体	CD×3
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win98/Me/2000
画面	■■■■■■■■
音响	■■■■■■■■
操作	■■■■■■■■■
娱乐	■■■■■■■■
剧情	■■■■■■■■■

配置要求
CPU：Pentium Ⅱ 550MHz
显卡：32MB以上3D加速卡
内存：128MB RAM
硬盘：920MB


水蓝城风光无限好。


用密码来开启“风之道”。


卡琳巧舌如簧，不愧是砍价专家。


亚修在昏迷中见到了翡翠。


与沙虫的决战。

并不强，两人可以轻松过关，卡琳在战斗中可以多使用“抢”，此特技不仅颇具杀伤力，还可免费获得许多好东东。上到6层可存盘，到顶楼后卡琳正准备用暗语（西北道标）启动风之道，不料神柱的守卫（HP4000左右）突然出现。这里的战斗对于两人可能还有点艰难，最好是在柱中多迂回几次，升级到15级以上就比较好打了，胜利后有1000点经验值。

一阵震动后，亚修和卡琳出现在热砂沙漠。正不知道如何前进时，精明的旅行商人露雅前来推销风行船（喊价10 000），结果让更精明的卡琳一阵哭穷，真是舌绽莲花啊！最后只好拿船换了两瓶灵气酒了事。两人正准备开船前去克拉斯镇，忽然一座“沙丘”冲了过来……在昏迷中，亚修做了一个奇怪的梦，在梦里自己叫做那鲁，还有一个奇怪的女孩子出现。等他们醒来，发现已身在屋内，原来他们在沙漠中昏了过去，亚修还中了沙虫幼体之毒，幸好被亚伯村的村民救出。村民们见亚修身上有旅团专用的魔装枪，以为他们是专门来治“沙虫之灾”的旅团成员。卡琳为了赚钱雇人手去克拉斯镇兼报答村民们的恩情，极力游说亚修与她一同去打沙虫。于是二人来到村长家（出房间左上方）接下了任务。

出发前最好在村里的道具店购置武器装备。道具店附近一般还有炼金商会，他们可以将武器或防具加上魂体炼出更强的装备。出村一直往西北方向走，来到沙虫巢穴。洞里面的敌人都是爬虫类，而且大多可以放毒。卡琳打的时候最好用抢，因为这些家伙速度较快，直接攻击不易命中。在沙虫母体的老穴里，卡琳正准备下毒，结果被它撞了个正着。亚修害怕呼唤华尔裘蕾会导致洞穴坍塌，不敢放开手脚战斗，害得卡琳差点落入沙虫之口。幸好莉芙和焰及时赶到，大家合力制服了沙虫（这次亚修可以使用幻兽变）。打败沙虫后，酬劳的分配又成了问题，正义的朋友和革命的反叛军竟然为了3000块钱吵个不休，最后只好由反叛军雇佣命之旅团，大家各得其所。

第二章 营救沙迪克行动

从房间里出来，遇见一个小姑娘嘴里嚷着：“沙漠不是这样走滴，看见那阵风了没有？”听起来有点没头没脑的话却是后面过关的关键。出村来到沙漠，沙漠里的兵种主要是巨壳兽、掠夺者和沙漠之鸠，卡琳的攻击对巨壳兽比较致命。掠夺者并不强，但是他会在战斗中随机给自己加200血，所以打起来也不省力；最厉害的要算沙漠之鸠，体形庞大，集体攻击超强，只有先用亚修的震荡枪把它打晕了才好对付，打赢后有1000点经验值。沙漠迷宫看似复杂，其实原理很简单，玄机就在小姑娘的话中——看风走路就对了。风往左吹就往左走，往右吹就往右走，这样很快就可以到克拉斯镇。

到了克拉斯镇，卡琳去找接头人肯恩，莉芙和亚修一同闲逛。莉芙告诉亚修，他所配的枪是自己姐姐翡翠的配枪，她甚至怀疑这是亚修杀死姐姐后取得的。但亚修早已失去记忆，自己也完





全不知道真相。卡琳带回从肯恩那里得到的消息，众人决定摸黑前往通向罪人塔的地底洞窑。出旅店往右走，向上有道具店和炼金商会，可以添置装备和买药品，向下走可以直通地洞。地洞里十分幽暗，莉芙乘着黑向亚修道歉说自己不该怀疑他杀姐姐。走到地洞深处，莉芙心念一闪，竟然使石缝里的茨石粉末发起光来，她身上的神秘力量让众人十分吃惊。存盘点附近有两条路，左边的才能通到洞穴深处。洞里最厉害的怪物就是石笋怪，HP值有4000多，防御很强，焰的物理攻击对它基本上没什么作用，只有卡琳能够攻击它，莉芙的破魔弹也有一定效果。最好的办法就是先打其他怪物，最后3人围攻它，但要小心它的魔法攻击，一次单人掉200多的血，好在动作比较慢，挨打后可以马上由莉芙补血。进入扎哈矿坑，里面有许多交叉的废弃铁道，要注意在第一个岔路口一定要选择左边的入口，否则会浪费很多时间。

终于通过地下洞穴来到罪人之塔，卡琳根据肯恩的情报叫大家直上7楼去救沙迪克。上3楼会遇到叛徒肯恩，没想到西尔迪的计谋反被王国军将计就计，他们被大批敌人包围，只有开打。第一场战斗结束后，焰决定自己留下阻挡敌人，让其他人继续前进，亚修执意留下来一同抗敌。战斗中最难对付的敌人就是重铠兵，防御力惊人，亚修和焰的物理攻击对他没有多大效果，只有用亚修的潜力幻兽变才能取胜。但亚修的FC值很难蓄满，所以只能用焰的潜力“柔气发动”给他补充FC值，而焰自己得用特技里的蓄力才能很快拥有潜力，所以这场战斗还是要费点功夫。与此同时，莉芙和卡琳一路飞快地冲向7层，但牢房里没有人。上楼顶才知道原来是裘卡早一步将锁打开，放出了这两人。公爵已经平安送出，现在沙迪克正准备着用蓄魂弹将罪人塔夷为平地。亚修和焰冲出重围，往楼上赶的时候却遇到早先和沙迪克说话的那个魔偶师奥塔。奥塔的幻兽变使亚修无法召唤华尔裘蕾，第一次打败幻兽“命运”得10 000点经验值。这个时候莉芙和卡琳也赶来了，大家协力再次打败了“命运”。奥塔战败，用暗器偷袭莉芙后逃跑。王国历776年，炎狼反叛军成功地摧毁罪人之塔，炎狼与伦的全面对立已不可避免。

第三章 回忆的凸现

回到克拉斯镇，卡琳让亚修买一个礼物去看莉芙。亚修到右上角的商店里买礼物，将上次莉芙看中却没买的仙人掌娃娃送给她，两人感情更进一步。沙迪克让远道而来的西尔迪给莉芙看病，西尔迪发现莉芙中的是一种非常稀有的毒——雾毒，他只能



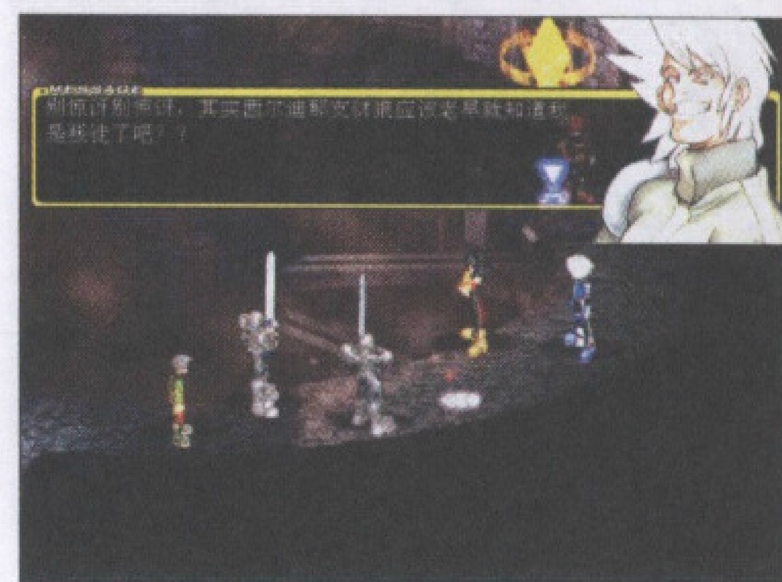
卡琳和莉芙为了酬金分配而争闹不休。



这里的提示相当重要。



跟着下方的风向跑就没错了。



叛徒肯恩露面了。



潜入罪人塔营救沙迪克。

游戏上手须知

●升级：在进入游戏之前请务必将游戏升级为1.05版，否则频繁遇到跳回桌面的Bug将会让你失去继续进行下去的信心。

●交换：本游戏中加入我方的队员很多，角色不仅性格鲜明，而且每个人在战斗中都有自己不同的特点，由于每次战斗只能上3人，所以要活用战斗中“交换”的功能，在合适的时候利用合适的队员来战斗，在某个队员形势不妙时务必要将他交换下去，用生力军顶上。

●魂体：魂体系统是本游戏特有的一个体系，只能在战斗中获得魂体。每种魂体都有不同的作用，例如红色魂体就是泛着红色光芒的灵魂体，可提升装备的攻击能力；白色魂体可提升武器的必杀机率；隼之魂体可使武器命中率提升至100%等，魂体的功能说明可以在道具栏中查询。另外，魂体配合武器或防具的炼制可以在炼金商会进行，不同的魂体有不同的作用，比如炼制强化刃需要白之魂体和红之魂体，那么所炼成武器的攻击力和必杀机率就会提高。炼金对于魂体的数量也有要求，如果不够也无法炼制，请玩家多多试验。

●潜能：每个队员都有自己的潜力，战斗时屏幕右上方会出现类似格斗游戏里怒槽一样的红色方框，它显示的是“气”，一定要被敌人攻击到一定程度才能使这个FC值满而出现“潜力”。例如莉芙的“封印轰击”、沙迪克的“蚀血剑”等，潜力技能往往威力强大，在某些时候能够起到一发扭转战局的效果，要好好利用！

●卡琳的攻击：一般来说，卡琳的攻击都是很难打到敌人的，但是那些其他人物理攻击打起来很费力气的怪物，用卡琳的普通攻击却十分有效，这个规律在所有的战斗中都适用。



可爱的裘卡前来支援。



打出必杀一击，敌人头顶就会出现一个骷髅图案。



决战奥塔变身的“命运”。



向北方进发。



亚修华丽的攻击。

用针灸拖延时间，真正要治本只有找温蒂妮导师。于是焰决定直接横越克拉斯后面的世界树遗迹，回圣灵都市为莉芙解毒，亚修和卡琳也一路随行。与此同时，在一个遥远的地方出现了一个男人和一个怪物，他们言谈中提到罪人之塔被摧毁与初生之狼有关系，还有什么魂移之石……

莉芙一行人出门后一直往左走，来到世界树遗迹的入口（其实就是以前的沙漠入口）。进到里面，树木盘根错节，很容易迷路。注意在第二个岔路口有两根并在一起的树根，选择左边才可以出密林，右边虽然有明显的箭头图标，但是实际上是个陷阱。这里的怪物攻击力和防御力都比较强，最厉害的是巨龙，攻击力和防御力超强，莉芙的彻甲弹对付它比较有效果。组队最好不要选择焰，因为他的攻击和特技在这里作用不大。在树顶，几人谈起神上界，亚修若有所思。从树顶来到南北旅行的中继站乐欧镇，可以在里面补充一些药品和装备。从乐欧镇一出来就是迷雾森林，这里如果不按照正确的方位来走肯定会晕头转向。以森林第一个区域为基点（这里有一个存盘点，先存个盘，如果走错了可以调出存档来重新走），每个区域都有左、中、右3个出口，然后从存盘点出发，以此方位前进，按照左、中、右、右、左、右、中、左这样的顺序走就能到达倒吊者之塔。

倒吊者之塔内的怪物比原先都要厉害许多，而且属性也发生了变化。莉芙的破魔弹和彻甲弹在这里很有效，亚修的精神夺取也很有用，不仅可以打败敌人，而且还能同时补充自己的MP值。顺着楼梯到达塔里的平台，先前和人谈“魂移之石”的虾子形怪物出现了。他自称是伦的魔力源、王国的大魔导师穆牙，并摆出吸魂之阵要掠夺众人的魔力。不过他虽然貌似厉害，但是完全经不起亚修的震荡弹，再加上莉芙的彻甲弹攻击，不出10个回合就会败下阵来。打败他可得20 000点经验值。被打败的穆牙恼羞成怒，准备使出死之灵魂呼唤，却被莉芙的时逆之眼吓跑。

吓跑穆牙后，莉芙一行人来到企鹅村，在村中可买到前面没有的武器和护具。出村来，莉芙遇见闷闷不乐的亚修，原来他还是在执著于自己的记忆。莉芙跟他讲了自己的身世，也倾吐了内心的情愫，两人确立了对对方的感情。一行人乘上企鹅船，此时穆亚返回伦的首都伊甸，请求奥塔去圣灵都市找紫梵。在企鹅船上遇到了另一只精灵巨兽费洛特。费洛特攻击力超强，所以注意让莉芙使用无尽的祝福来集体补血。打败巨兽后，亚修的眼前突然出现了翡翠的影子，恍惚间就掉下了船，莉芙马上跟着跳了下去。

亚修醒来时发现自己置身于一个陌生而神奇的世界，原来这是他心底最深层的精神世界，在这里他可以恢复从前的记忆。进到精灵风暴世界，沿着螺旋状的台阶前行，亚修慢慢回忆起了很多事情：原来他是光明幻兽使依莉特与神之子伊札的孩子，名叫那鲁，曾是绿之旅团的成员，而翡翠是他遇见的第一个人类……自此前面的很多细节都有了合理的解释。此处的敌人有天使也有一些很小的怪物，比较好打，而且获得的经验值都很高。在最后的一个冰洞中，亚修见到了圣夜王弥塞亚，亚修不得不与她对战。可用睡眠弹或幻兽攻击，胜利后有10 000点经验值。





在这期间，西尔迪正在和铁面公爵艾佛隆商谈，因炎狼军要利用水蓝来攻打伊甸军，不夜之城可以作为停靠之地，故西尔迪请求铁面公爵出兵帮助反叛军，公爵却没有直接答应。公爵提到了不夜之城的大商会西尔法，他能够统领足以占领一个国家的兵力，只要他同意，公爵就愿意出兵相助反叛军。公爵还推算出奇怪的建筑物可能就是南方塔塔木里斯岛的英灵殿遗迹。而在另一边的亚修已经恢复了记忆，得知是绿之旅行团的成员杰诺救了他和莉芙，杰诺决定送两人回圣灵都市去，所以也加入了队伍。但是对此刻的亚修而言，应该怎样对莉芙去诉说那些回想起来的往事呢？一路步行回去，很快来到了雪原洞穴，雪原洞穴中共有4个传送点，其中两个是死路，一个是下2层的路，另外一个右上角的可以通往冰河之桥，看到存盘点就知道快要到达出口了。这条路上难对付的敌人有雪狼、雪原兽等，可以多用莉芙的破魔弹，雪原兽的攻击力虽然比较高，但是用杰诺的筋络就可以比较轻松地对付。

此刻的伦王国中，凡妮亚命令奥塔要收回水蓝，奥塔建议以雷神索罗将军的重甲兵团出征但丁，自己与剑圣美羽将军留下防守伊甸之城。奥塔离开后，凡妮亚正在狠狠地诅咒着沙迪克，同时在另一边，西尔迪在与沙迪克商量前往南海群岛寻找神煌炮的事情，原来沙尔迪与凡妮亚曾经是恋人，但这二人怎么会反目至此呢？

第四章 “鹫之旅团”的救出作战

莉芙与亚修等人终于平安到达了圣灵都市，艾雷斯让亚修去见温蒂妮导师，亚修便跟随艾雷斯前往。见到温蒂妮导师后，她看出了亚修是精灵王之子，但是她的主张却和反叛军背道而驰。这时焰突然出现，他受了魔法师穆牙的蛊惑要将叛军绳之以法，亚修也是个倔强的人，并不愿意示弱，两人立刻开打。焰的能力不错，普通攻击连续两次合计可打掉3000左右的HP，如果亚修的震撼弹达到4级就可以取胜，否则就变身为幻兽弥塞亚来连续攻击吧。战斗胜利后得到20 000经验和3个魂体，焰和亚修突然消失。

莉芙雾毒痊愈，她睡了3天3夜后才醒过来，从艾雷斯那里得知亚修已经返回炎狼反叛军，这让莉芙又嗔又怒。出旅店去散散心，在居民区内遇见了杰诺，问他亚修的事情，听杰诺说了半天终于了解到亚修现在去向不明，于是莉芙决定去大圣堂探个究竟。在大圣堂内利用时逆之眼见到焰和温蒂妮导师对亚修出手，莉芙又急又气跑去质问温蒂妮，终于知道旅团为了保持中立不欲与王国军作对，而且为了大局考虑放弃杰诺村的村民。莉芙感到伤心失望，决定要通过圣堂的试炼来成立新的旅团。这时奥塔抓住了亚修与卡琳，她告诉二人只要参加爵位资格赛并且获胜，就能获得爵位和自由。

莉芙准备妥当后来到大圣堂接受挑战，没想到对手居然是艾雷斯老师，用“封印轰击”可以很简单地获得胜利。既然通过了考验，温蒂妮便授予莉芙成立“鹫之旅团”的权力。找谁来当第一个伙伴呢？莉芙想到了杰诺。于是去大圣堂左边的居民区邀请杰诺加入，二人商定去营救亚修，杰诺提议从铁道镇坐蒸汽火车去反叛军总部所在的但丁城。来到南方的铁道镇，进入火车的小门后开动火车，到达但丁城，王国军和反叛军的战斗已经如火如荼地展开，杰诺与莉芙赶紧冲往神煌炮所在的神殿。无法正面突破，只有从左边城楼上的小门进入。从城楼进入到神殿门口，看见雷神索罗与沙迪克正在对决。这场战斗可以多用水属性的招式，可克制索罗（他是金属性的）。这时莉芙赶到并阻止了战斗，正在僵持时精灵巨兽帕尔涅兹突然出现，幸好我方有裘卡参与支援。这场战斗比较艰苦，需要裘卡牵制住精灵巨兽相

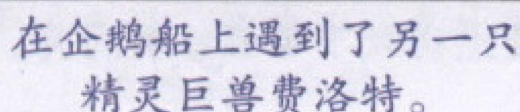

地形复杂的世界树遗迹。


进入迷雾森林，以记录点为标志开始出发。


像虾子一样的魔法师穆牙现身。


这里难道是QQ之家？


企鹅飞船真是有趣的交通工具。


在企鹅船上遇到了另一只精灵巨兽费洛特。


亚修在自己的内心世界中战斗。


战胜弥赛亚就可以回到现实中。


深情的一吻。


西尔迪和铁面公爵正在谋划战略。

当长的时间，等雷神剑恢复威力后就好办了，最后可以用神煌炮将精灵巨兽消灭，注意多用补血的技能和道具，以免有队员阵亡。战斗结束后沙迪克和索罗达成了停战的共识，莉芙去请求铁面公爵拯救亚修和卡琳，但铁面公爵为了反叛军的利益拒绝了，莉芙虽然恼怒却无计可施。裘卡劝莉芙再等一天，可以在但丁城中买点东西，在一民居附近可以找到杰诺，而此时的卡琳被关在监狱里面束手无策，亚修却被奥塔派去通过某个考验。第二天沙迪克果然来请莉芙去营救亚修和卡琳，往上走就可出发。

在伊甸城中，奥塔利用亚修打败了许多参加比赛的人，最后一战的对手就是东方幻兽——碧莎，也叫做剑魔罗刹（玩过本系列前几集的朋友应该对她很熟悉了）。用震撼弹可以很容易战胜她，接着碧莎会告诉亚修是札伊和依莉特的孩子，并附身于亚修，由此亚修的战斗力也大大增强了。亚修为了卡琳坚决不离开牢房，在和奥塔的对话中，奥塔竟然称呼亚修为自己的弟弟。正当这个时候，神煌炮炮声响起，反叛军来救人了。进入皇城内部一直往下走，很快可以遇到正在四处察看的凡妮亚，沙迪克让大家先走，自己留下来和凡妮亚作战。这一战并不难，多用风属性的招式和潜力“蚀命剑”就行。且说去营救亚修的莉芙等人一路前进，经过记录点后到地牢内看到了亚修，大家赶忙从下水道逃走。不巧的是这时剑圣美羽来救凡妮亚，刚好和沙迪克对上，美羽的剑法非常厉害。沙迪克虽然身受重伤，但仍然支撑着逃走，并成功地将凡妮亚绑架到了水蓝。这边莉芙等人在下水道第二层也遭遇了奥塔，她使用跟亚修一样的技能，可以用莉芙和亚修的睡眠弹来辅助攻击，取胜并不困难。奥塔失败后用瞬间移动魔法逃走，但是莉芙等人却因为战斗而耽搁了时间，遇到了海水退潮，蒸汽船却被卡在岩石中间。就在此刻王国军的追兵赶至，莉芙用空间移动魔法帮大家回到了水蓝。在另一边，沙迪克也使用同样的魔法逃走，双线作战终于全身而退。

第五章 沙迪克的最终计划

回到水蓝，西尔迪委派大家去解开南方群岛上的锁，并拿取魂移之石，当然开锁是卡琳的拿手绝技。与此同时，在圣灵都市温蒂妮用时逆之眼推算出精灵巨兽将要降临不夜之城，便让艾雷斯去不夜之城阻止巨兽。此刻莉芙在做什么呢？虽然她已经脱离命之旅团，但大家都还禁不住想念她呢。

亚修私下与卡琳交谈，他认为反叛军在利用自己，所以劝卡琳不要去完成这个任务。但是卡琳觉得只有在此刻才能体现自己的最大价值，为沙迪克效力，亚修也没有办法了。两天后，亚修和莉芙离开反叛军，曾经在一起战斗的伙伴们现在都各自为战，形势变得更加复杂。在南方群岛，卡琳和沙迪克、裘卡3人去完成任务，开锁后出现的萨利昂守卫机器人非常厉害，这将是一场苦战，注意使用卡琳的四重影分身和抢。再往前面走就是萨利昂的遗迹，这里又是一个迷宫，先走右下边的传送点，然后再走左上面的，打赢两个怪物后可以通过。战斗结束后，沙迪克说出了自己的身世。继续向前走终于看到了祭坛，这里有一个强大的怪物守护着魂移之石，注意用沙迪克的蚀血





剑和卡琳的抢技能来战斗，打倒守护者后就可以拿到魂移之石了，沙迪克下定决心要利用魂移之石来杀死世界上所有的魂。

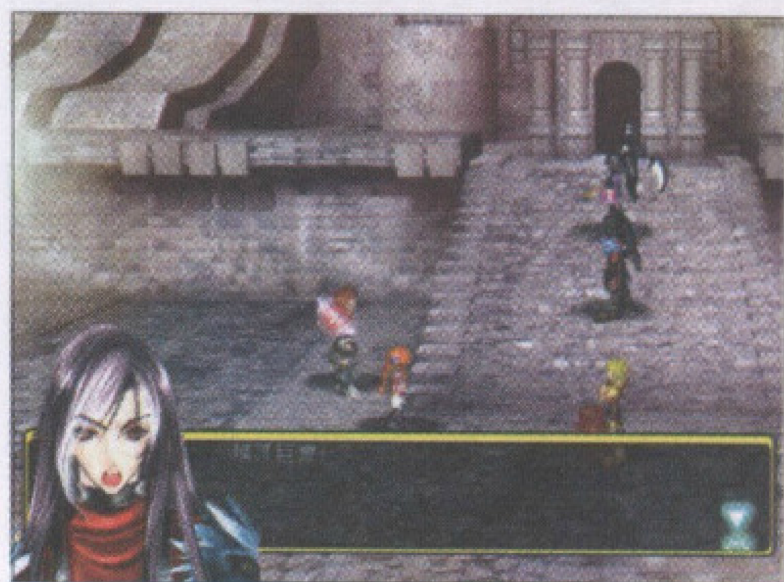
而脱离了战斗的莉芙和亚修开始约会，在莉芙提出让亚修加入她的旅团时，焰羽龙出现了，好不容易打死一只，却发现有成群的焰羽龙飞往水蓝。沙迪克一行人在返回水蓝的途中也发现到处都是成群的焰羽龙，战斗是避免不了的。在水蓝控制塔可以很轻松地练级，这里遇敌率高，还有一个存盘点可以补满HP和MP。从城里回到水蓝大桥，看见凡妮亚和莉芙等人正在全力抵抗，沙迪克也立刻加入支援。这次我们的队员很多，可以轻松地替换，战胜最强的焰羽龙后，水蓝城再一次避免了浩劫。水蓝快要移动到不夜之城了，莉芙担心亚修脱离反叛军的事情，偷偷去领主馆察看。事情进行得很顺利，尽管卡琳很不高兴，但是亚修还是脱离反叛军加入了莉芙的鹫之旅团。水蓝到达不夜城后，沙迪克决定向大商会西尔法借兵，在码头见到卡琳，到不夜之城放走了凡妮亚，其实是趁机见到了西尔法，没想到他正是西尔迪的哥哥。沙迪克提出请西尔法出兵引开王国军，自己则潜入伦王国刺杀国王，牺牲自己来换取最后的胜利。最终西尔法答应了沙迪克的要求，定在血红月之日进攻王国军。同时莉芙和亚修也来到不夜之城，杰诺提出要与美羽决斗，因为他曾经败在美羽手下，在广场上的决斗中，杰诺再次失败。

很快精灵巨兽如预计降临在不夜之城，杰诺和美羽联手抵抗，可以将杰诺作为进攻的主力，取胜后获得50 000点经验值，有一定的几率得到“邪剑鬼切”。但是精灵巨兽并没有被完全打败，莉芙、亚修和艾雷斯等人赶到，第二次战斗又开始了。我方队员足够多，交换出自己搭配得最满意的组合出战吧，战斗结束后西尔法宣布加入反叛军的消息。回到水蓝，莉芙前往领主馆听到艾雷斯与沙迪克的谈话，温蒂妮用逆时之眼看到沙迪克拥有魂移之石，她认为最近精灵巨兽频繁出现正和魂移之石有关系。旅团要求沙迪克交出魂移之石，莉芙出现平息了纠纷。两天后在但丁的城墙上，沙迪克和莉芙进行了一段漫长的对话，许多不解之谜都迎刃而解。沙迪克有着非常曲折的身世，是一个悲剧性的角色，这里的情节玩家们自行去体会吧。在听过沙迪克的身世后，莉芙下决心帮助他。而同时，在皇宫内国王席恩也在作着大决战的准备。决战在即，下面可以好好准备一下武器和药品。在但丁城门口遇到卡琳，知道卡琳也要参加战斗，到领主馆找沙迪克取得作战计划，趁退潮时通过月牙湾进入伊甸王都。到港口汇合，为最后的胜利而努力吧！

正当西尔迪率领的海盗军和凡妮亚带领的王国军在平原上决战时，沙迪克和大家又从下水道潜入，这次一路的战斗都比较容易，进入王都后在皇宫大厅看到了剑圣美羽。击败她后留下杰诺和美羽继续纠缠，其余人杀到王座附近，魔法师穆牙现身将其余人都带走，只留下沙迪克和国王席恩决战。这里连续进行的两场战斗高潮迭起，首先是和穆牙的决斗，这场战斗我方大可倚多为胜，注意用莉芙的集体补血魔法；然后是沙迪克和席恩的单挑决斗，多用蚀命剑来取胜吧。杀死席恩的沙迪克感觉到强大的力量在涌入自己的身体中，接下来的剧情发展可以用峰回路转来形容，穆牙显露了真实身份，他是邪精灵的化身，和圣精灵紫梵都是精灵王的仆人。莉芙继承了紫梵的双眼，而紫梵真正的化身就是命之旅团的领导人温蒂妮，她将带着精灵王对人类的憎恨，以毁灭整个世界来报复人类，精灵巨兽正是温蒂妮制造的。而沙迪克杀死的席恩却是他的父亲，被穆



是杰诺救下了亚修和莉芙。



但丁城中，精灵巨兽再次出现。



卡琳在牢狱中发着徒劳的感叹。



亚修营救计划十分成功。



剑圣美羽的实力令所有人都感到震惊。


对于卡琳来说，能为沙迪克效劳就是她的最大愿望。


大家携手再次将精灵巨兽击退。


沙迪克述说悲伤的过去。


前往光辉圣殿。


最后的结局令人会心一笑。

牙用法术变得和伦国王一样，沙迪克家族被诅咒的血之轮回命运开始实现了。濒死的赫尔兹（席恩）说出神煌炮加魂移之石就是打败精灵王的办法，（这里的对话很多，不过总算全部真相大白，剧情也发展到高潮了）。精灵王也适时出现，无数精灵巨兽冲向了但丁城想毁灭神煌炮。众人被传送到但丁城，莉芙用时逆之眼看到奥塔杀死了穆牙背叛了凡妮亚，亚修想起奥塔曾经管自己叫过弟弟，于是用幻兽飞到了伊甸城，奥塔幻变为“命运”和亚修交战。战斗胜利后，亚修也找回了最后的记忆，他和奥塔的确都是精灵王的子女。

这时沙迪克操纵神煌炮开始攻击精灵王，精灵王被击退，亚修也被炮弹击中，昏迷不醒。莉芙经过时逆之眼了解了翡翠的命运以及亚修成为幻兽使的过去。随着精灵王的出现，世界已经陷入了灾难中。一年后精灵王攻陷了圣灵都市，并在那里休息，补充被神煌炮击中所损失的力量。为了救醒亚修，必须前往湿婆之座寻找爱莉丝之镜，美羽和凡妮亚也加入到队伍中一起去取这面镜子。来到湿婆之座，进入一个迷宫内，这里并不难走。在迷宫的最深处找到爱莉丝之镜，但必须要先打败守护者镜魔，不要忘了用卡琳抢夺它身上的好东西。回到水蓝找到穆牙，莉芙进入到亚修的梦境中，经过雪山的战斗，终于找到亚修并唤醒了他。穆牙让亚修和莉芙去天上界寻找女神留下的光明幻兽，并成为光明幻兽使来对抗精灵王。通过东神柱来到神上界，一直往下来到光辉圣殿，亚修虽然了解到关于奥塔和自己身世的一些事情，但并没有找到打倒精灵王的办法。返回领主馆和沙迪克会合，大家从港口前往但丁，总攻即将开始。

第六章 伐神

到达但丁城，出城门就可以来到精灵巨树。由于焰加入了敌人阵营，这让莉芙非常担心。在巨树上一开始的存盘点附近有一个卖东西的女孩，这里有一些加属性的糖果出售，攒的钱就都用在这里吧（不过50 000元一个的价格估计也买不起几个）。圣灵树没什么岔路，一直走走到一半的路程时会看到分支，左边的传送点隐藏在树下面，好好找一下吧，通过这里就能看到焰了。亚修和焰单挑，最好使用幻兽罗刹碧莎，胜利之后终于感化了焰。莉芙等人找到温蒂妮，这一仗记得用沙迪克的潜能来打。战胜之后精灵王终于出现了，接下来将是3场艰苦卓绝的战斗，做好心理准备哟！第一战是除亚修外全体队员战精灵王，精灵王有3个部分，左手会使用补血魔法，要优先打掉，沙迪克的蚀血剑技能要好好利用。这时候亚修赶到，精灵王的生命力如蟑螂般再次复活，全体队员进行第二次战斗，不过难度并没有增加，我方还多了亚修这个生力军，慢慢坚持到胜利吧！但是精灵王是不死的，亚修决定和精灵王合体，然后在体内召唤幻兽来消灭它。最后一战终于开始了，真是麻烦呀！精灵王显出最强的状态，沙迪克和美羽、杰诺都可以作为主力，但不要忘了用莉芙的补血魔法。战斗中精灵王会用超BT的魔法把大家打得只剩下1点血，不用莉芙全体补血技能肯定会有队员死翘翘。

最终打败了精灵王，故事将迎来圆满的结局，所有甘苦与共的队员都将迎来自己的归宿，可以预料的是很多人将会结对配成情侣，会有哪些呢？这个留给大家自己去欣赏吧。不过作为主角的莉芙还要去精灵风暴世界，去亚修的记忆中唤醒他…… P



《阿玛迪斯战记》是汉堂国际推出的最新战棋游戏大作，保持了汉堂一贯的风格，在战斗、游戏系统等方面均达到了很高的水准，富有浓郁的欧洲中世纪的画风也格外养眼。战斗中的人物招式非常华丽，挑、刺、劈、砍、刺样样俱全，男主角的一些招式往往要连续攻击十几秒才结束，看起来非常过瘾。游戏可选择男女主角双线式开局，剧情主要讲述的是在阿玛迪斯大陆上，因宗教国克尔白的统治野心而导致了一连串的战乱纠纷，两位主角经历千辛万苦得知了真相并最终击败罪魁祸首换来大陆的和平。从整体而言，《阿玛迪斯战记》是近年来较为出色的一款战棋游戏。



■游侠创作室 天翔

总评 87



制作	汉堂国际
发行	智冠科技
载体	CD×2
类型	战棋
语言	中文
环境	Win98/Me/2000

画面：■■■■■■■■■
音响：■■■■■■■■□
操作：■■■■■■■■□
娱乐：■■■■■■■■■
剧情：■■■■■■■■□

配置要求
CPU：Pentium Ⅱ 450MHz
显卡：8MB以上3D加速卡
内存：128MB RAM
硬盘：1.5GB



男主角罗格路线

第一章 命运的转轮

初始敌人： 步兵×4

增援敌人： 弓兵×3、骑兵×1、步兵×8

作战提示： 虽是游戏的第一关，难度却不小。首先要让公主薇欧拉向上移动和罗格汇合，牛头人皮厚血多可以冲在前面，两个角色配合可杀死一个敌人，而公主的魔法可以回复队伍HP，自己也可以提升经验值。到第5回合敌人会有增援，帝国骑兵是其中最厉害的角色，首先将其消灭。剩下的敌人不足为惧，尽量让每个角色都参与攻击，这样可均衡人物级别。

第二章 盗贼菲德

初始敌人： 骑兵×1、弓兵×2、步兵×6

增援敌人： 骑兵×2、弓兵×2、步兵×13

作战提示： 先让罗格前往上方的房子，在门前可获得村民赠送的伤药，之后菲德会前来增援，让菲德在原地调查可获得荣誉头饰。将队伍汇合后慢慢向左移动，集中力量一个个消灭敌人，在敌人只剩两三个时，可让一人去各个房屋门口检隐藏宝物，其他人靠近剩下的敌人攻击。打到最后一个人时他会往左边逃跑，全力围追他，不然就前功尽弃了。

第三章 薇欧拉

初始敌人： 步兵×12、骑兵×1、弓兵×2

增援敌人： 步兵×21、骑兵×1、弓兵×2、僧侣×2

作战提示： 一开始敌人位于上方和右边，队伍全力向上移动，几回合即可干掉拦路的敌人，薇

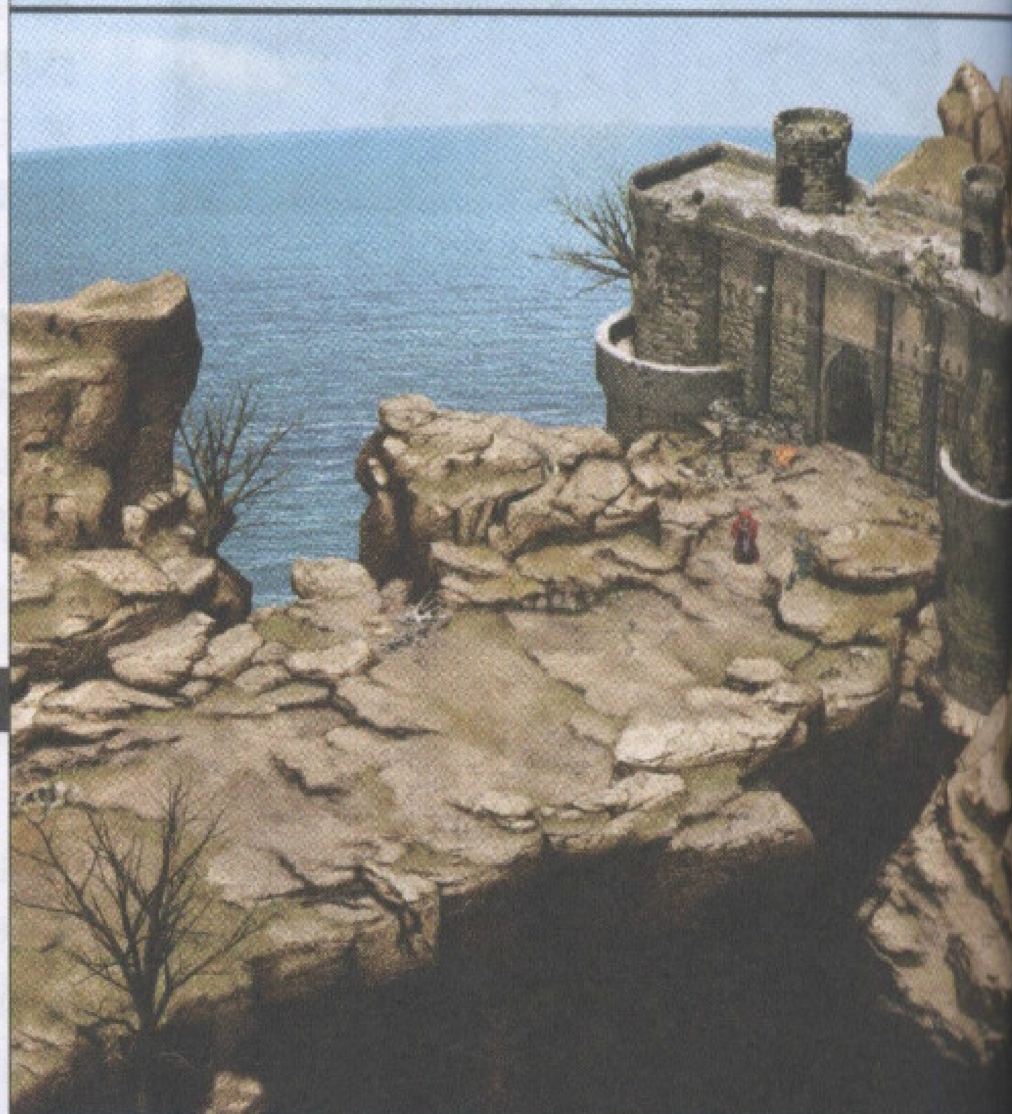
游戏提示

1.在村庄要和所有的人对话，否则会错过一些物品。

2.游戏中的隐藏物品全部在房屋、地窖、帐篷等建筑门口，让人类前去还有可能触发剧情。另外，援军中的Boss人物所在地也有机会找到隐藏物品。

3.游戏中一定要让所有人物均衡升级，人类基本上在Lv50可以学会终级特技，罗格的断剑·十字破和薇欧拉的星陨爆杀弩对付敌人全部一击必杀，面对大面积的敌人实在很好用。

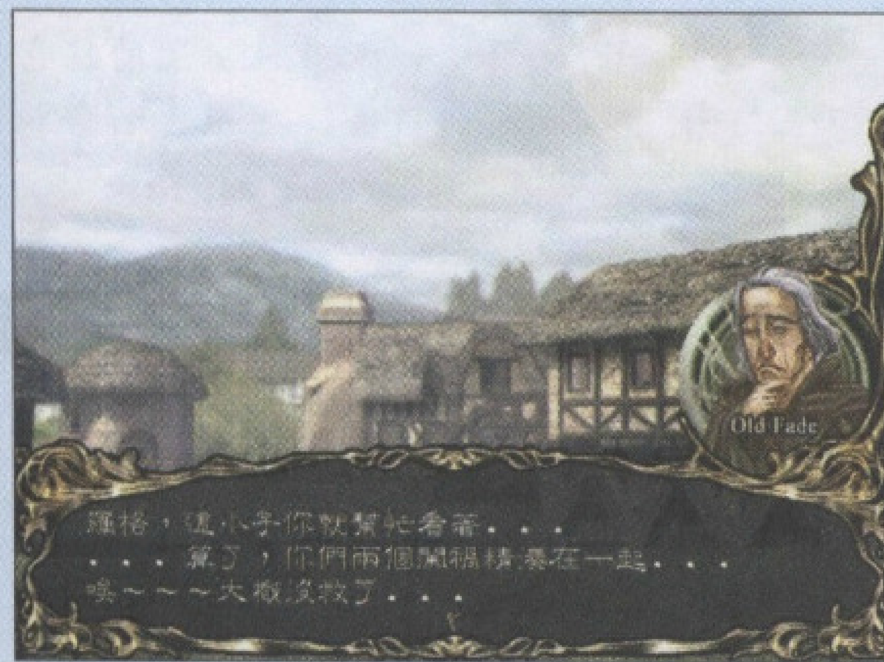
4.游戏中的魔法在移动后就无法使用，攻击魔法对我方人员不造成伤害，而特技对攻击范围内的所有人都有效果。




这里有许多宝箱哦。


敌人围成一堆正好攻击。


待会先将这厮消灭，别让他躲在后面放魔法。



两个闯祸精在一起，什么大魔王都没办法咯。

欧拉也会带着两只魔兽从地图最上方赶到。敌人的步兵会主动向我方移动，小妖精可使用魔法Sleeping让敌人昏睡，这样攻击起来就不会遭到反击了。让所有人升到5级以上，之后对付剩下的敌人时要优先消灭那个帝国骑兵，然后再分散打剩下的敌人，让小妖精负责回复，而敌人的僧侣也会给敌人作回复，这样就可以慢慢练级了。

第四章 绯之将军夏夫特

●**初始敌人**：步兵×21、骑兵×4、弓兵×10、僧侣×4、魔法师×1

●**增援敌人**：骑兵×27、蝎狮×2、夏夫特

●**作战提示**：将队伍全力上移，千万不要有人落单，小妖精要经常使用Sleeping让敌人昏睡，不要恋战。左上方会一直有帝国骑兵增援，他们移动相当快，两回合即可靠近我方。当到达地图右边后，要率先消灭掉敌人的魔法师和僧侣，想练级也要到可以一次移动到地图最右边的地方，一旦形势不对要立刻逃离战场。

第五章 返乡

●**初始敌人**：弓兵×6、步兵×14、魔法师×2、僧侣×6

●**增援敌人**：骑兵×26、蝎狮×2、魔法师×2、夏夫特

●**作战提示**：虽然本关的敌人数量很多，但都分批集中在各地，一开始也不会全部出击。我方队伍要保持好队形，最开始会有帝国骑兵主动向我方靠近，等全部消灭掉他们后，再让队伍集中在一起，让小妖精和薇欧拉进行回复。之后向上移动，如果罗格已学会烙魂斩，可以攻击一排敌人，很有优势。对于敌人剩下的部队，仍然要优先杀掉魔法师和僧侣，而夏夫特身边的两只魔兽比较强大，可以试试昏睡魔法，如果失败就要集中力量先消灭一只，当夏夫特的HP少于200后他便会撤离。

第六章 决战康奎恩

●**初始敌人**：弓兵×4、僧侣×3、步兵×12、骑兵×16、小恶魔×1、魔法师×4、半人马×2、牛头人×1、石巨人×1、夏夫特

●**增援敌人**：弓兵×8、僧侣×2、步兵×8、骑兵×14、蝎狮×2

●**作战提示**：本关敌人众多，又有30回合的时间限制，所以一开始就要层层推进，不能等敌人自己靠过来。敌人方面除了一般的士兵、骑兵、弓箭手外，夏夫特身边还有两只魔兽，千万别一个人靠近他们。消灭掉前面的敌人后，集中力量干掉敌人最后的两个魔法师，然后可作一下回复，最后再集中力量对付夏夫特和魔兽。

第七章 苍之团

●**初始敌人**：飞马骑士×24、狮鹫×8

●**作战提示**：飞马和狮鹫的移动力都很强，几回合就可以从地图一端来到我方面前，所以一开始不要太往地图中央靠近，这样容易被包围。可以先往左边和敌人交战，然后再对付过来的敌人。



第八章 试炼

●**初始敌人：** 飞马骑士×31、狮鹫×9、天使×1、鸟身女魔×1、阿尔贝蒂娜

●**作战提示：** 这关敌人的位置比较分散，边上的部队一开始也不会主动出击，所以可以逐个击破附近的几个敌人方阵，消灭干净后别忘了让薇欧拉和小妖精使用回复来提升经验值。当队伍过了地图中线后，阿尔贝蒂娜会下令全军突击，这时要尽量将血多的角色放在外围，敌人中除了主将阿尔贝蒂娜外，她的两只魔兽天使和鸟身女魔攻击力非常强大，一定要先将他们杀掉，如果不想练级也可以在阿尔贝蒂娜发动突击后全力上前攻击她。

第九章 帝国

●**初始敌人：** 小恶魔×4、小妖精×4、牛头人×4、半人马×4、狮鹫×4、蝎狮×3、石巨人×3、风灵×3、恶魔×3

●**作战提示：** 石巨人的防御力相当高，在攻击时最好能集中几人之力一次消灭，我方新加入的阿尔贝蒂娜和两只魔兽都是移动力很高的飞行单位，可以让他们去消灭边上的小妖精、小恶魔和风灵，如果不想练级就先消灭会回复的小妖精，否则就干掉极有攻击力的恶魔。

第十章 龙

●**初始敌人：** 小恶魔×2、小妖精×3、风灵×3、半人马×3、狮鹫×2、牛头人×4、石巨人×9、蝎狮×6、恶魔×3、鸟身女魔×5

●**作战提示：** 幼龙在加入后会驱赶队伍前面的一小部分魔兽，但队伍绝对不能立刻一个劲地往前冲，因为这样幼龙会独自往下走，被杀掉就要重来了。所以要将队伍分成两批，一批在幼龙的下面，另一批在幼龙的上面，队伍尽量集中一点，不要让幼龙有空间冲得太靠前。阿尔贝蒂娜和两只魔兽可以飞到边上去消灭那里的敌人，清除前面的敌人后就赶快过桥到地图左边的安全地带，这时可以留下来对付追过来的敌人，让可以回复的角色在后面用回复练级，攻击角色在前面杀敌练级，坚持不住时只要一步就可以逃离战场了。

第十一章 关所

●**初始敌人：** 步兵×4、魔法师×1、弓兵×2、僧侣×1、精锐步兵×1、飞马骑士×8

●**增援敌人：** 步兵×9、魔法师×4、弓兵×4、僧侣×4、精锐步兵×2、骑兵×8



这些地方都会有隐藏物品。



亡灵骑士的迎风一刀流。



幼龙果然出嘴不凡，这下被烧到准变成焦炭。



逃到这里就过关了。

●**作战提示：** 本关敌人会有两次增援，一次来自上面的关所入口，另一次从下面出现。队伍一开始就可以全力向前攻击关所前的敌人，如果前面练级练得好，甚至可以在敌增援到来前就消灭所有敌人，不过这样就会错过一次练级的机会。所以当消灭敌人阵中的魔法师后，可以让等级低的角色去杀杀小兵，其他人则回复整顿一下，等敌援军出现后再全力与之厮杀。只要先干掉援军中的魔法师，剩下的敌人实在不足为惧。

第十二章 玛德琳与菲德

●**初始敌人：** 帝国步兵×16、帝国弓兵×1、帝国魔法师×4、帝国僧侣×2、精锐步兵×4

●**增援敌人：** 帝国步兵×8、帝国僧侣×1、帝国魔法师×2、精锐步兵×2

●**作战提示：** 欧森巴哈被绑在地图末端，身边有4个弓箭手，菲德会出现在那里，用特技一次可以干掉一个，而欧森巴哈可以挨几十箭，所以并不急着放掉他，因为他获释后冲得太前反而会被敌人干掉，所以在打得剩一个弓箭手后菲德可以给他回复一下HP，再骚扰一下下面的敌人。我方本队要尽快下阶梯消灭敌人，由于敌人方阵都很密集，所以大范围的魔法非常有用，玛德琳的魔法还可以将敌人冻住。当敌人被消灭得差不多时，可以将欧森巴哈放开，之后敌人的援军会赶到，保护欧森巴哈不要让他冲得太前。

第十三章 逃亡

●**初始敌人：** 步兵×8、弓兵×8、魔法师×4、僧侣×4、骑兵×10、精锐步兵×4

●**增援敌人：** 骑兵×24、精锐骑兵×90、古斯塔夫

●**作战提示：** 本关千万不要恋战，因为敌人的增援实在是太过强大，一旦被增援困住再想跑就来不及了。一开始就要全力向上移动，对于拦路的敌人要集中力量消灭，只要让元帅父女逃到城门即可过关。因此可以让一些移动慢的角色留下来挡住敌人的增援，让血多的角色当肉盾。

第十四章 夜袭

●**初始敌人：** 半人马×3、牛头人×3、石巨人×3、蝎狮×3、鸟身女魔×3、恶魔×3

●**增援敌人：** 石巨人×5、半人马×3、蝎狮×5、牛头人×3、鸟身女魔×7、恶魔×5、风灵×2、亡灵骑士×


阿尔贝蒂娜的特技威力惊人。


难道这就是传说中的独孤九剑?


蚂蚁般的敌人，是不是想抓狂?


这厮竟然叫了那么多人来打群架，
真想往人堆里扔颗原子弹。

2、梦魇×1

●作战提示：这一关我方被分成了3部分，如果前面练级比较平均那么各方都应该可以自保，但敌人的增援就无法让一边的人来对抗了，所以队伍要且战且退到中部集合，然后再对付围过来的敌人。敌人援军中的梦魇非常强大，无论如何要先合力将其击败。攻击它时要让会远距离攻击的角色先打，以减少它对我方的反击。

第十五章 包围

●初始敌人：帝国步兵×35、帝国骑兵×33、精锐步兵×11、精锐骑兵×2、古斯塔夫

●增援敌人：帝国步兵×12、帝国骑兵×12、精锐步兵×8

●作战提示：敌人成左、右、下3个方阵分布，人数众多。我方可将队伍分成实力均衡的两队，然后往左、右和敌人交战，下方的敌人暂时还接近不了我方。几回合后，我方会有强力NPC阿朗佐前来援助，他带来的士兵数量也非常多，这时可以让队伍混入NPC的人群中，以魔法让敌人昏睡，再展开大范围的特技攻击，最后再全力向下消灭古斯塔夫。

第十六章 迷

●初始敌人：牛头人×4、石巨人×4、风灵×3、精灵×2、蝎狮×4、鸟身女魔×10

●增援敌人：牛头人×3、石巨人×6、风灵×4、精灵×4、蝎狮×5、鸟身女魔×7、恶魔×3、大恶魔×1、亡灵骑士×2、莉莉丝×2

●作战提示：初始时敌人非常分散，让我方分队逐个击破即可。对于下方的敌人要采用诱敌战术，让他们自己移动过来。敌援军中的大恶魔比较危险，但只要不进入他的射程范围就不足为惧。

第十七章 古斯塔夫的末日

●初始敌人：骑兵×18、步兵×30、僧侣×2、魔法师×2、精锐步兵×6、飞马骑兵×16、精锐骑兵×4、狮鹫骑兵×2、古斯塔夫

●增援敌人：骑兵×6、弓兵×6、僧侣×2、魔法师×2、精锐步兵×4、梦魇×1、飞马×1

●作战提示：本关我方也有相当数量的NPC，并且敌人距离我方非常远。一开始可将队伍分成两批往左边和右边消灭敌人，两边都有NPC飞马在，如果怕他们抢经验值可以用特技连他们一起消灭。解决左右两边的敌人后就可以全力往下，此时我方和敌人应该还在混战，找空隙攻入阵中，攻击那些濒临死亡的敌人即可。古斯塔夫的两只魔兽比较厉害，可以集中力量一个个消灭。

第十八章 雷雨中

●初始敌人：小恶魔×4、牛头人×4、半人马×4、狮鹫×4

●增援敌人：狮鹫×4、蝎狮×8、石巨人×8、鸟身女魔×20、莉莉丝×2、精灵×2、恶魔×2、亡灵骑士×4、泰坦×1

●作战提示：初始敌人非常少，很轻松就可以搞定，将厉害的角色分到左边，因为另一边要接触敌人的援军。敌人第3次援军中的泰坦比较强大，但他的移动力很有限，攻击范围也很小，所以让长距离攻击的角色先杀他一点HP，然后让主角上前使用必杀特技即可。





第十九章 皇帝

●**初始敌人：**步兵×24、骑兵×20、弓兵×8、飞马骑兵×16、僧侣×2、魔法师×4、精锐步兵×11、精锐骑兵×7、狮鹫骑兵×4、札莫迪斯

●**增援敌人：**恶魔×1、亡灵骑士×1、莉莉丝×1、精灵×1、鸟身女魔×1、蝎狮×1、魔兽使者×3、基尔巴特

●**作战提示：**敌人全部以密集方阵排列，一开始就上前使用必杀特技即可干掉方阵中的不少敌人。敌人的飞马除非我方靠近，否则不会主动靠前，我方可以慢慢向前移动稳扎稳打，在接近敌人最后的部队时可以进行一下回复，并且留几个厉害的角色在后面。札莫迪斯有7000点HP，菲德的必杀技可以一次杀掉3000点，再加上其他人的特技很容易打，当札莫迪斯的HP低于2000后，基尔巴特会带着大量魔兽从另一边出现，让刚才留在后面的人先去对付他们，我方解决掉札莫迪斯即可前往援助。

第二十章 圣骑士

●**初始敌人：**小恶魔×4、小妖精×2、牛头人×2、半人马×1、精灵×7、蝎狮×4、亡灵骑士×5、莉莉丝×6、狮鹫×2、恶魔×5、鸟身女魔×6、独角兽×3、石巨人×1、魔兽使者×24、齐格飞

●**作战提示：**本关的敌人除非让我方进入攻击范围，否则都会原地不动，如果薇欧拉已学会星陨爆杀弩，那么杀敌简直如砍瓜切菜。让她开路，其他人跟在后面前进，顺便杀掉遗留下来的敌人，在最后稍微注意一下齐格飞的魔法攻击便能轻松过关。



罗格果然厉害，竟然有三头六臂。



炽天使一剑劈出十道闪电。



闪电下面的人肯定被烧焦咯。

第二十一章 阿尔拉海姆战役

●**初始敌人：**小妖精×2、小恶魔×1、亡灵骑士×3、石巨人×1、莉莉丝×4、恶魔×2、狮鹫×2、精灵×3、蝎狮×2、独角兽×1、鸟身女魔×2、魔兽使者×3

●**增援敌人：**小妖精×4、小恶魔×11、牛头人×6、半人马×3、亡灵骑士×12、石巨人×2、莉莉丝×14、恶魔×13、狮鹫×4、精灵×18、蝎狮×9、独角兽×8、鸟身女魔×16、魔兽使者×60

●**作战提示：**本关不能让任何一人死亡，所以队员要全部集中在一起，弱小的角色要躲在后面，让薇欧拉和罗格用必杀技开路，队伍一路往上移动。敌人每回合都有3人从最右边出现，采用层层推进的方式往目的地靠拢。在到达最上方时，让弱小的角色靠着墙壁，其他人挡在他们外面攻击围过来的敌人，一有空隙就要让队伍中的弱角进入法王厅。

第二十二章 真相

●**初始敌人：**小恶魔×2、小妖精×2、牛头人×1、独角兽×2、精灵×5、亡灵骑士×4、莉莉丝×4、恶魔×4、狮鹫×2、鸟身女魔×3、蝎狮×3、石巨人×1、魔兽使者×17、康塞斯二世

●**增援敌人：**小恶魔×10、恶魔×11、小妖精×4、牛头人×5、狮鹫×4、半人马×3、精灵×16、蝎狮×8、亡灵骑士×11、莉莉丝×14、鸟身女魔×15、独角兽×7、石巨人×2、梦魇×2、龙×2、魔兽使者×55、基尔巴特、齐格飞

●**作战提示：**由于敌人会从四面八方出现增援，所以队伍中千万不要有人落单。先干掉台阶下的所有敌人后，将队伍分成几批分别守在敌人援军会出现的位置，两位主角和一些攻击、防御力高的角色往前冲，合力击败基尔巴特。法王会移动过来，对付他时要从各个位置攻击，以免被他的魔法伤到多人，若以必杀技攻击，坚持几个回合即可消灭之。

女主角薇欧拉路线

第一章 邂逅

●**初始敌人：**步兵×3

●**增援敌人：**步兵×12、弓兵×2、骑兵×1

●**作战提示：**一开始让薇欧拉和欧兰朵


让队伍集中在一起回复一下吧！


飞马的特技龙卷风也很有威力。


玛德琳身体娇弱，不过魔法可是很吓人的。


飞马骑士从天而降。

往上移动，以便和几回合后出现的罗格汇合，欧兰朵的特技比较好用，和薇欧拉配合可以杀掉一个士兵。敌人援军中的弓箭手会躲在后面放箭，让薇欧拉将其杀掉，牛头人的血比较多，可以拦在桥前阻挡敌人。

第二章 缘

●**初始敌人：**半人马×2、小精灵×3、小恶魔×3、牛头人×2、狮鹫×3

●**作战提示：**本关不能让薇欧拉及两只魔兽死亡，小妖精很娇弱，因此要尽量躲在后面作回复和使用魔法Sleeping让敌人昏睡。一开始敌人比较分散，队伍集中一起往上移动，敌人会往我方靠过来，但移动力相差很多，狮鹫移动得最快，集中力量消灭即可。小恶魔会对我方进行小范围的魔法攻击，所以也要先解决掉。剩下的敌人中牛头人攻击力很强，但它移动很慢，可以先远距离打它一下再合力杀掉。

第三章 归还

●**初始敌人：**步兵×32、弓兵×4、骑兵×1、僧侣×2

●**作战提示：**一开始要尽快让罗格和薇欧拉汇合，小妖精对靠过来的敌人使用Sleeping，然后欧兰朵用特技去打。先前移动过来的步兵很容易就可以消灭，后面的敌人要先消灭弓箭手，留下僧侣可以练级，让一人去捡宝物。

第四章 新伙伴

●**初始敌人：**半人马×6、牛头人×5、小恶魔×5、狮鹫×5、小妖精×5、幼龙×1

●**作战提示：**先集结部队到左边杀掉牛头人取走4个宝箱，回复后慢慢往下移动，敌人会主动靠过来，合力逐个击破，尽量不要让角色死亡。对付幼龙时不要让防御弱的人靠前，罗格和欧兰朵围住他施放特技即可。

第五章 返乡

●**初始敌人：**步兵×14、弓兵×6、僧侣×6、骑兵×26、魔法师×2、蝎狮×2、夏夫特

●**作战提示：**让小恶魔和小妖精在队伍中间，其他人挡在前面，敌人会主动靠过来，使用Sleeping和火炎魔法攻击很有效，由于敌人的骑兵不受反击，所以不要让他们围攻我方一个单位。消灭第一波队伍后往上，杀到夏夫特HP少于200即可获胜，也可以在杀到200以上后停手作一下回复，然后一口气杀掉他，这样可以得到愚者之盾。

第六章 决战康奎恩

●**初始敌人：**弓兵×4、步兵×12、僧侣×3、骑兵×16、魔法师×4、小恶魔×1、半





人马×2、牛头人×1、石巨人×1、夏夫特

●**增援敌人**：弓兵×8、步兵×8、僧侣×2、骑兵×14、蝎狮×2

●**作战提示**：尽量往上前进，离我方最近的敌人被消灭后，过关条件就会变成30回合内结束战斗，如果被敌人围住就无法再往前了，所以在消灭第一批敌人时要尽量往前移动，杀到剩最后一个时可以试着让他昏睡，然后队伍继续前移，这样在杀掉其他敌人后，30回合就足以移动到夏夫特附近和他作战了。

第七章 苍之团

●**初始敌人**：飞马骑士×24、狮鹫×8

●**作战提示**：由于没有魔法师和回复性的角色，本关只要放开手脚和敌人正面作战即可。飞马攻击范围比较大，想远距离攻击行不通，只能靠近它逐个消灭。

第八章 试炼

●**初始敌人**：飞马骑士×31、狮鹫×9、鸟身女魔×1、天使×1、阿尔贝蒂娜

●**作战提示**：先将离主将阿尔贝蒂娜较远的敌人消灭，之后阿尔贝蒂娜会发动突击，小妖精和小恶魔几乎挡不住她一击，所以只能躲在队伍当中。敌人中的鸟身女魔和天使攻击力也很强，让罗格等人用特技集中力量逐个消灭。本关的宝箱尽量去捡，梦魇之翼是很有用的装备，天使项链可以在战斗结束后到民房3换碧绿原石。

第九章 帝国

●**初始敌人**：小恶魔×4、小妖精×3、半人马×4、牛头人×4、狮鹫×4、石巨人×3、蝎狮×3、风灵×3、恶魔×3

●**作战提示**：让等级高的角色先上前攻击敌人，其他角色可以给敌人最后一击。敌人中的小妖精、小恶魔、风灵等最好能先消灭，这样剩下的敌人都不足为惧，地图上的一些宝箱需要飞行单位才能拿到。

第十章 吊桥

●**初始敌人**：小恶魔×3、小妖精×3、半人马×1、牛头人×1、狮鹫×2、石巨人×5、蝎狮×4、鸟身女魔×4、风灵×3、恶魔×2

●**作战提示**：队伍要集结在一起，不要让人落单，对于桥上的敌人要合力逐个击破。阿尔贝蒂娜和飞行单位很有优势，建议飞到前面先干掉敌人队伍中的小恶魔和小妖精。



看我盗圣菲德的必杀一击。



将元帅尽快救出来吧！



就算你是石头人我也照砍不误。



飞马出击。

第十一章 关所

●**初始敌人**：步兵×4、弓兵×2、僧侣×1、魔法师×1、精锐步兵×1、飞马骑士×8

●**增援敌人**：步兵×9、弓兵×4、僧侣×4、魔法师×4、精锐步兵×2、骑兵×8

●**作战提示**：先让独自处于前方的阿尔贝蒂娜往回和其他人汇合，以免被敌人围攻，其他人则往上移动。敌人的援军会分两次从上方和下方过来，先解决上面的敌人，然后等下面的敌人自己过来，优先消灭魔法师即可。

第十二章 刑场

●**初始敌人**：僧侣×2、魔法师×4、精锐步兵×4、步兵×16、弓兵×6

●**增援敌人**：僧侣×1、魔法师×2、精锐步兵×2、步兵×8

●**作战提示**：虽然两名弓箭手会连续攻击欧森巴哈，但他的HP可以坚持十几回合，我方不用全力上前营救。消灭掉几个挡路的敌人后，阿尔贝蒂娜可以很快移动至欧森巴哈附近，干掉两个弓箭手后救下他。敌人援军会从楼梯口出现，回复队伍后在下面等待敌人靠过来，用大范围魔法和特技攻击即可。

第十三章 逃亡

●**初始敌人**：骑兵×10、精锐步兵×4、步兵×8、弓兵×8、僧侣×4、魔法师×4

●**增援敌人**：骑兵×24、精锐骑兵×90、古斯塔夫

●**作战提示**：让队伍集合后将距离最近的一拨敌人消灭，回复队伍后慢慢移动，让敌人自己靠过来。把阿尔贝蒂娜和欧森巴哈安排在比较空阔的地方，消灭一部分敌人后，古斯塔夫会带领援军从我方一开始的地方出现。在掩护阿尔贝蒂娜和欧森巴哈逃出城时，尽量不要靠近古斯塔夫，否则被他打损失会很大。

第十四章 夜袭

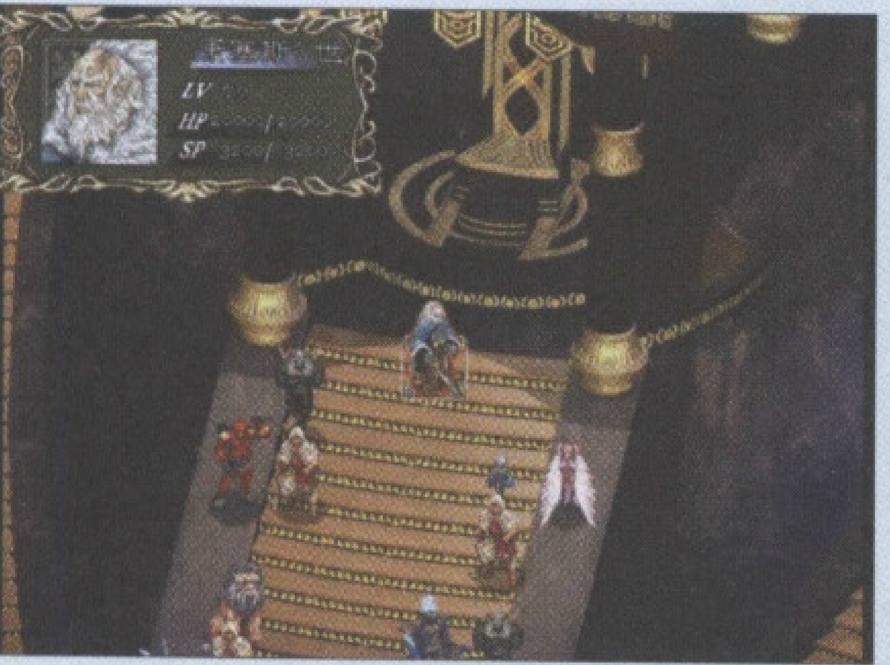
●**初始敌人**：半人马×3、石巨人×3、牛头人×3、蝎狮×3、鸟身女魔×3、恶魔×3

●**增援敌人**：人马×3、牛头人×3、石巨人×5、鸟身女魔×7、蝎狮×5、恶魔×5、风灵×2、亡灵骑士×2、梦魇×1


真麻烦，还要从楼梯慢慢走下去，真想直接从上面跳下去啊！


巨人泰坦很高大吧？


敌人的人是多，但我们也不少啊，而且各个是精英。


整件事情的罪魁祸首，是他让我们打杀几十个小时。

●**作战提示**：击败毫无威胁的第一拨敌人后，一大批敌人援军就会出现。其中梦魇的攻击力足以杀掉防御力低的角色，而且攻击时还带睡眠效果，因此宁可让其他敌人攻击我方，也要集中力量一回合将梦魇消灭，队伍中的回复角色要及时给所有人回复。

第十五章 包围

●**初始敌人**：步兵×35、骑兵×33、精锐步兵×11、精锐骑兵×2、古斯塔夫

●**增援敌人**：步兵×12、骑兵×12、精锐步兵×8

●**作战提示**：一开始队伍就全力往右移动，和那里的敌人交战，几回合后援军阿郎佐会率大部队赶来援助，这时受伤较重的角色可以躲入友军中作一下回复，其他人和友军一起攻击靠过来的敌人。由于敌人很密集，所以使用昏睡魔法可以一次攻击多个敌人，在没有反击的机会下，友军可以消灭不少敌军。最后的古斯塔夫是狠角色，因此要让所有人用最强招式关照他，不要让他有太多的机会出手。

第十六章 威滋守卫战

●**初始敌人**：石巨人×5、牛头人×5、风灵×2、精灵×2、恶魔×2、蝎狮×6、鸟身女魔×6

●**增援敌人**：石巨人×5、牛头人×3、半人马×2、亡灵骑士×2、蝎狮×5、鸟身女魔×7、恶魔×6、风灵×2、精灵×1、恶魔×4、大恶魔×1

●**作战提示**：尽快移动到村民处保护村民，让村民从战场脱离即可全力对付敌人。敌人的前几次援军都没什么好怕的，最后一批中有大恶魔，上千的攻击力非常棘手，合力攻击减少它出手的机会吧！

第十七章 古斯塔夫的末日

●**初始敌人**：步兵×30、骑兵×18、飞马骑兵×16、僧侣×2、魔法师×2、精锐步兵×6、精锐骑兵×4、狮鹫骑兵×2、古斯塔夫

●**增援敌人**：工兵×6、骑兵×6、精锐步兵×4、僧侣×2、魔法师×2、梦魇×1、飞马×1

●**作战提示**：让队伍分成两批往左右两边移动，两边都有友军帮助，如果想练级可以用特技连友军一起打，两边的敌人都很少，几回合就能消灭干净。在欧森巴哈和阿郎佐变为我方操控后，全军往下和敌人交战。由于两边都有许多人，大家全都集中在一起，尽量找HP少的敌人打，另外援军中也会有人给我方回复，因此所有人都可以参与攻击。大部分敌人被消灭后，古斯塔夫才会亲自出战，合力击败他后，剩下的敌军可以选择是否要释放。

注：后面几章与男主角罗格路线相同，不再赘述。





BATTLEFIELD 1942
BATTLEFIELD1942.EA.COM

By land... By sea... By air...

战地1942
Battlefield 1942

■湖南 游侠天奔（本刊特约作者）

于2002年9月发行的《战地1942》，由来自瑞典的开发商Digital Illusions制作，他们擅长于3D技术，为各种游戏平台提供产品。早期作品多为竞速赛车游戏，《瑞典赛车巡回锦标赛》系列是其代表作，这些为他们从今年起转向动作射击领域打下了坚实的基础。而发行商美国艺电则是鼎鼎有名的业界大腕，制作和发行的佳作不胜枚举。这款《战地1942》是一部基于多人配合的动作射击游戏，玩家分为红、蓝两方在16幅场景地图上对抗。该作在画面上和物理特性上都表现出极高的水准，海陆空三军齐备，给人一种真实的参战感。



总评 91

制作	Digital Illusions
发行	美国艺电
载体	CD×2
类型	动作射击
语言	英文/中文
环境	Win9X/Me/2000/XP

画面：
音响：
操作：
娱乐：
剧情：

配置要求
CPU：Pentium Ⅳ 1.2GHz
显卡：32MB以上3D加速卡
内存：128MB RAM
硬盘：856MB


在格查拉村乘坦克疾驰增援。


在多布鲁克郊外最后一个据点前坚守。


以尾追视角来驾驶坦克。

入门篇

独特的胜负判断

参战者分为同盟国（蓝色）和轴心国（红色）两方，每方各几人或十几人。系统为双方各限定一个重生分数，显示在画面右上角，比如90就代表总共有90次重生机会。士兵阵亡后，可于基地或据点里重生（Spawn）且重生分数减1（选高难度时玩家阵亡1次重生分数就会减去5到20分）。当有一方的重生分数耗光时即判该方失败。

玩家进入战场前，需先在地图上选择一个重生点（按回车键开关界面），然后从侦察兵（即狙击兵）、突击兵、反坦克兵、医疗兵和工程兵中选择一个兵种，最后点屏幕右下角的确定，等20秒的重生间隙期完毕即进入战场。战斗中争夺的核心是那些插着旗帜的据点，插哪一方的旗，哪一方的人就可在此重生，灰色的则表示双方都不能在此重生。处在双方交火前线的据点往往比后方的重要，因为玩家能够从这里快速投入战斗。此外，据点还通常备有自动机枪、弹药箱（站在旁边即可补充弹药）、医疗柜，甚至坦克、火箭车、飞机等重要装备，从而为投入战斗的人员提供有力支援。更重要的是，控制据点少的那一方，当失守据点达到一定数量时（因各关设定不同而不同），作为惩罚，重生分数将会自动减少（大约每5秒减1分），这往往会对战役的胜负起到关键性作用。因此游戏的重点并不是专门强调射击的精确、杀敌的多少，而是在对据点的争夺上，谁占的据点越多，谁就越占主动。当玩家逼近敌方据点（在画面右边会出现一个旗帜标志）并坚持5秒钟，该据点的旗帜就会变为灰色，在周围没有敌人并守住5～10秒钟后，该旗帜才会变为己方的，也即代表占


用手雷从敌坦克背后逼近。


绕到坦克侧翼，发动袭击。

◆常用操作键

由于游戏中兵种的多样性，游戏的操作难免复杂点，不过它们基本上都遵循着相同的原则，从下表中就可以明显看出这一点。下面列出系统默认的用键，每个用键均可依据玩家的习惯自行更改、设定。

功能	用键	适用范围
开火	鼠标左键	所有
跳跃	空格	士兵
步行	左Shift	士兵
扔/捡物品	G	士兵
瞄准镜/第二开火	鼠标右键	士兵
填弹	R	士兵
武器1～6	数字1～6	士兵
蹲下	左Ctrl	士兵
趴下	Z	士兵
开关鼠标观察	左Shift	飞机
进出设备	E	所有
打开降落伞	9	士兵
与所有人聊天	K	所有
与本方聊天	L	所有
查看得分	Tab	所有
重生界面	回车	所有
打开地图	M	所有
改变地图范围	N	所有
正常视角	F9	所有
尾追视角	F10	所有
前置视角	F11	所有
不同视角的切换	C	所有
暂停游戏	P	所有
无线电1～8	F1～F8	所有

领了该据点。唯一的例外是，双方的基地（在地图上有一个大红圈）不能被占领。

各具特色的5个兵种

游戏中的5个兵种，其作用就如名称那样直观——侦察兵的狙击枪适合对付中远程的敌兵，突击兵的冲锋枪适合近战，反坦克兵的火箭筒自然是对付坦克车辆的首选，医疗兵可以加血，工程兵则维修所有车辆、设施，还能安放炸药、地雷。不过这5个兵种也有一些相同的地方——都配备有匕首、手枪、手雷（工程兵除外）；都能驾驶坦克、舰船和飞机，并操作其攻击火力点，而不必考虑是否经过专门的训练；在端着主武器时，点鼠标右键均可拉近视野，便于瞄准射击；当按G键捡起地上其他兵种的装备时，就切换为该兵种而失去原来的身份。

设备的操作

所有兵种对车辆、飞机、舰船、炮塔的操作都遵循着相同的原则，即按E键进出，按1～6数字键变换在设备里的具体位置，而位置1都是默认的驾驶室。在驾驶车辆、舰船时，按W、A、S、D键可移动该设备，用鼠标可控制炮塔旋转、射击。

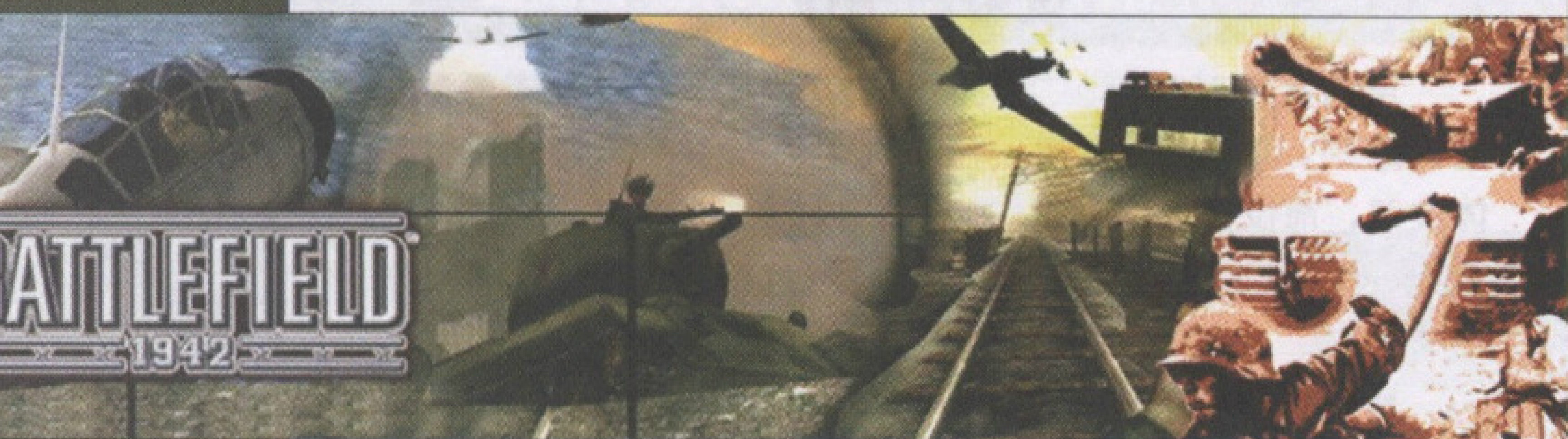
在各种车辆中，坦克是主战设备，不仅能用鼠标左键开炮，还能用右键机枪扫射。如果坐到顶端的机枪塔上，还能对敌机构成一定的威胁。在驾驶坦克时，由于视窗是随炮塔移动的，所以当炮口不是面向正前方时，就只能凭感觉来“盲驾”了，这时可参照画面正下方的坦克示意图来判断自己的走向。如果感觉在驾驶室内操控困难，还可以按F10键切成尾追视角，跑起来就便利多了，但这样很不利于作战，所以当遇到敌人时还要马上按下F9键切回驾驶室内以便于战斗；APC运兵车的车头部分有驾驶和机枪两个位置，而在车尾则可以疗伤、加弹药；吉普车是唯一没有任何武装的车辆，但它速度极快，可以一溜烟冲过敌人的封锁线展开奇袭。

驾驶军舰、潜艇移动时最好切到尾追视角，并注意看地图，在靠近陆地的海面上有一片浅色区域，如果把大型船只开到这里就会搁浅。在驾驶潜艇时除了用W、A、S、D键移动外，还可以按方向键“上”或“下”下潜或上升到水面，下潜分浅度下潜（只有桅杆的顶端露出水面）和深度下潜（画面进入地图模式），在进行深度下潜时要注意看画面下方的深度表，如果出现红色则表示已达到最大深度，不能继续下潜了。而水面舰只只有驱逐船才能反潜，通过驱逐舰上的雷达可以准确掌握潜艇的位置并按鼠标右键投放深水炸弹。由于军舰上的炮塔都不能全方位开火，所以在战斗中要熟练运用1～6数字键变换位置，打击移动中的敌人目标。从海上登陆有3种方式，



第一种是从航母上驾机飞过去着陆或跳伞，这是最快的一种；第二种是直接下水游过去，这往往是迫不得已的一种方法，而且有时间限制，游太久了会力竭而亡哦；第三种是坐登陆艇，这是最常用的一种方法。登陆艇上有1和2两个位置，在2的位置可用机枪对空、对地射击，在1的位置可驾驶登陆艇到岸边，按住方向键“上”放下挡板，然后按E键跑下登陆艇就可以了。

在游戏中最难掌握的就是驾驶飞机了，基本操作方法就是：W加速，S减速，A、D是往左侧飞和往右侧飞，方向键“上”是压低机头，方向键“下”是抬高机头，方向键“左”、“右”是机身往左翻和往右翻，空格是机枪扫射，数字小键盘的0用来投下炸弹。起飞时，先按W加速，等有了一定速度后再按方向键“下”抬高机头，注意起飞时要尽量平稳一些。由于在默认的机舱模式不便于观察飞行状态，所以建议



在驾机时按F9去掉驾驶舱或按F10以尾追模式观察。若想跳伞，需先按下E键，大约间隔20秒后再按下9键，就可以打开降落伞安全落地了。根据笔者的个人感受，使用键盘比使用鼠标操作飞机要稳妥得多。



用尾追视角来操控飞行。



从航母乘飞机上天。

进阶篇

射击校正

FPS里一个常用的术语是提前量，那通常是指用枪打移动的目标，而《战地1942》中的射击不仅需考虑这一点，还需考虑弹道轨迹。常用的火箭筒、坦克炮、手雷、飞机的投弹等，不仅需要对移动打击目标作出提前量的判断，也存在着弹道的问题，即它们的飞行轨迹是一条抛物线。因此，当目标距离为中程以上时，必须将准星抬高少许才有可能命中目标。至于抬高多少，这就纯粹是个人经验问题了，即便同为坦克一族，不同坦克的弹道轨迹也不相同，只有通过不断的操练，方可找到感觉。



狙击敌兵。

步兵的战斗

在战斗中准星越小、越紧凑越好，在战斗姿态上通常的优先顺序是趴下→蹲立→站立→跑动。相互对射时，要么跑动，要么趴下。侦察兵的要点是找高地，躲在隐蔽处，或蹲或趴，不可离前线太近，否则容易被发现。当狙击开火后，可按住鼠标左键保持在了望模式，以查看是否击毙了目标，然后再松开进行填弹。不过这样会影响射击速度，所以有经验的玩家只需要看一眼画面左上角的提示即可知道是否将敌人击毙了。突击兵可用边跑动边射击的战术，近战对付其他步兵占很大优势，用两三发点射比持续连射更容易命中目标。在射击前应该注意将准星稍微压低，因为冲锋枪的后座力较强。子弹打完后，躲到壕沟或碉堡里，在障碍物的掩护下换弹夹。在扔手雷时，若想扔得更远，可先跳起，在半空中将手雷扔出去就行了。



空降比乘登陆艇通常要快。


趴在树林里，袭击敌坦克。


坦克间的对轰。



工程兵的枪不像人们所想象得那么菜，甚至在高手眼里作用比狙击枪和冲锋枪还好用，因为它的准星几乎不扩大。在中远程，用它打移动的目标最容易把握提前量，在中近程，则可冲上前去对付趴着的敌兵。工程兵在对付坦克时可以布雷，只要一颗就能炸毁任何坦克，只是敌人往往不去有雷的地方，或在吸引敌坦克过来触雷时却先被击毙，当重生后不久雷就失效了。工程兵的另一个反坦克之法就是设法绕到坦克背后，扔两个炸弹在上面，然后按鼠标右键切到引爆状态下并迅速跑开，这样带着炸弹的坦克不论跑多远都能被炸毁（前提是这个工程兵不能阵亡）。另外也可以用炸弹来设置陷阱，炸死追击的敌人。若是乘上了坦克，工程兵还可随时跳下来修理，从而大大延长了坦克的作战时间。

反坦克兵对付坦克有两种方式，一是围着坦克跑，边跑边发射，距离在10米左右，太远不易击中，太近则可能先倒下；二是当距离中远时，趴在地上轰击，准星就要抬得稍微高点。坦克防护最好的部位是前部，侧翼次之，背后最差，因此绕到坦克背后发动攻击是最理想的，2发火箭筒就可能击毁一部中型坦克，若从正面打则可能要消耗全部5发才行。由于坦克的视野有限，若有躲藏在岩石、建筑物后面的机会，不妨放过逼近的坦克，然后出现在它身后……

除了上述两个兵种外，其他兵种在对付坦克时就显得吃力一些了，只能依靠手雷。在这种情况下不必惊慌，要连跑带跳，靠近坦克，贴在它旁边，若敌出来，就钻入夺之，若敌不出来，则紧贴着坦克跑，避开其炮口，间隙中扔手雷（近扔的方式是按鼠标右键或Alt+鼠标左键），然后马上转到另一侧等爆炸过后再继续跟坦克玩贴面舞。另外还有两个办法：一是乘吉普车高速冲向坦克，在接触前跳下车，跑到坦克另一侧，吉普车稍后会发生爆炸；二是用防空炮塔打坦克的效果也很不错，要留意这样的机会。

坦克的战斗

对提前量和弹道偏差的把握只有通过多练习方能找到感觉，这里仅介绍几条通用的技巧：第一，由于坦克各部分防护度上的差异，应尽量以正面对着敌坦克，而尽可能打击到对方的侧面甚至尾部。因此，像转弯的路口、侧面有山坡挡着的桥口这些地方就是防守的好位置。当敌人出现时，总是将侧面暴露出来，而且它还要经过一个转身动作才能看到你并反击，在战斗中应尽量发现并利用这样的位置。第二，由于坦克的视野较窄，容易漏过侧翼的敌人。当你发现敌坦克并判断它没发现你时，不必急于开火，设法绕到它的后面并靠近之。第三，偶尔用C键来观察身后的情况；若道路不好走，则按F10以尾追视角来操作坦克（车辆也是如此）的行驶。第四，开炮要冷静，一炮轰出去不要动鼠标，视击中目标与否来调节弹道偏差，即

◆使用联络指令

与队友交流的联络指令都是通过连按两次F1～F8功能键的方式发出（发出指令后可以用F8键取消），可快速实现一些战术部署。比如按F2、F2就代表请求增援，那么队友就会在稍后赶来，这在作战中有时会产生意想不到的作用，所以牢记它们吧。

F1、F1：遵命	F1、F2：办不到
F2、F1：要求搭乘	F2、F2：请求增援
F2、F3：请求反坦克支援	F2、F4：请求海军支援
F2、F5：请求空军支援	F2、F6：请求火炮支援
F2、F7：请求APC支援	F3、F1：发现敌坦克
F3、F2：发现敌士兵	F3、F3：发现敌部队
F3、F4：发现敌舰船	F3、F5：发现敌潜艇
F3、F6：发现敌机	F3、F7：发现敌侦察兵
F5、F3：防守！	F5、F4：进攻！
F5、F5：遵命	F5、F6：办不到
F6、F1：等等！	F6、F2：开火！
F6、F3：别开火！	F6、F5：医疗兵！
F6、F6：就地掩护！	F7、F1：掩护我！
F7、F2：坚守据点！	F7、F3：去夺旗！
F7、F4：撤退！	F7、F5：保持编队！
F7、F6：随我来！	F7、F7：冲啊！

使受敌攻击也是如此，更不可被四处乱跑的敌兵所分神，要专心对付前方的敌坦克。不过对于有经验的老手来说，则可以采用运动打法，即开炮后向前或向后移动一段距离，往往可以躲开敌人的炮弹，减少损失。第五，坦克呆在维修平台上时，在对付一两个敌人的情况下几乎就是金刚不坏，在一些场景中有着特别重要的战术意义。最后，熟练地在1号位置的主炮和2号位置的机枪之间切换，其主要用途是消灭身后的敌兵，而不是打击前方的敌兵。

飞机的战斗

在学会了驾机后，飞机的作用很大。其主要用途是轰炸敌坦克和扫射敌兵，然后进行空降，夺取据点。在实施时，常用的战术是在离地面大约5米的高度上水平低空飞行，把握好提前量，扔下炸弹。对付防空火力，不宜从开阔空间逼近之，而是从它们身后的高坡飞过，突然出现其顶部并轰炸之。注意扔下炸弹后需抬起机头，避免被爆炸波所伤。另外也可以直接用飞机撞击敌人目标，你可以在撞击之前跳伞逃生。飞机的另一个重要用途就是在战斗刚开始时可去抢关键的据点，即飞到据点上空然后空降下去，尤其是那种又大又复杂的场景，可先于敌吉普车抵达。在中期，则可大胆空降到敌人基地里，乘上坦克，从而增强己方的作战力。

战术高于枪法

《战地1942》不是通常意义的FPS，射击精确与否固然重要，但不是全部，多用脑子，重视团队配合也能赢取胜利。最常遇到的考验是，重生时选择哪一个重生地、选择哪个兵种，这些都应视战局而定，而不能过于执着于自己的喜好。是在基地里重生以乘上坦克去增援，还是就近重生以尽快重新投入战斗？是坚持用突击兵还是改用反坦克兵？如果刚刚被敌坦克击毙，那么就应该选择反坦克兵，力争干掉敌坦克，而不能固执地用突击兵；反之，如果是当反坦克兵时被敌突击兵干掉，则应改为突击兵就地重生，与敌一搏；如果敌人来了很多，那么可换到另一个据点重生，或者乘坦克去增援，或者走另外一条路去夺敌人另外的据点——因为敌人的参战人数有限，当敌大举进攻时，其另外的据点必定无人。在网上作战时，经常遇到相当毒辣的一招是，在有维修平台的场景中，偷偷跑到对方的基地里，乘上一辆坦克，开到维修平台上，然后对在此出现的敌兵进行屠杀，间隙中杀伤停泊在此的敌坦克，从而大大牵制住对方的行动，为队友抢占据点提供了契机。

战役流程篇

第1关 战斧行动

本关是陆战型场景。红基地在北部高地，蓝基地在南部高地，中间的盆地里分布着6个据点，每边各3个，高地上每方还各有1个据点。虽然只是一场入门级的战斗，但也提供了坦





将坦克摆在在壕沟前。



驶过木桥，赶往前线增援。



绕到敌人侧翼，发动攻击。



战斧行动，缴获对方坦克，控制对方的增援要道。



克、飞机和防空火力。在盆地，各方中央的据点处重生2部坦克，但由于高地据点位置的不同，红方在形成坦克优势上要稍快一点。由于西线的路不太好走，因此不适合进攻，建议留1辆坦克防守；东线容易推进，从这儿走能轻松突破，进而控制对方中央的据点，取得胜势。

第2关 格查拉

本关是陆战型场景。东南部的3个据点，一方一个，还有1个呈灰色，因而也是争夺的焦点。双方基地离得比较远，在联络两基地的山道间还有第4个据点，是灰色的，它能起到缓冲作用，为不利方提供翻本的机会，只是道路太过曲折，不容易到达。由于东南的3个据点都有维修平台，因此要力争将坦克停在上面，从而控制住山道，东南山坡上的那个灰色据点也是胜负的关键。本关兵种应以反坦克兵和工程兵为佳。

第3关 威克岛

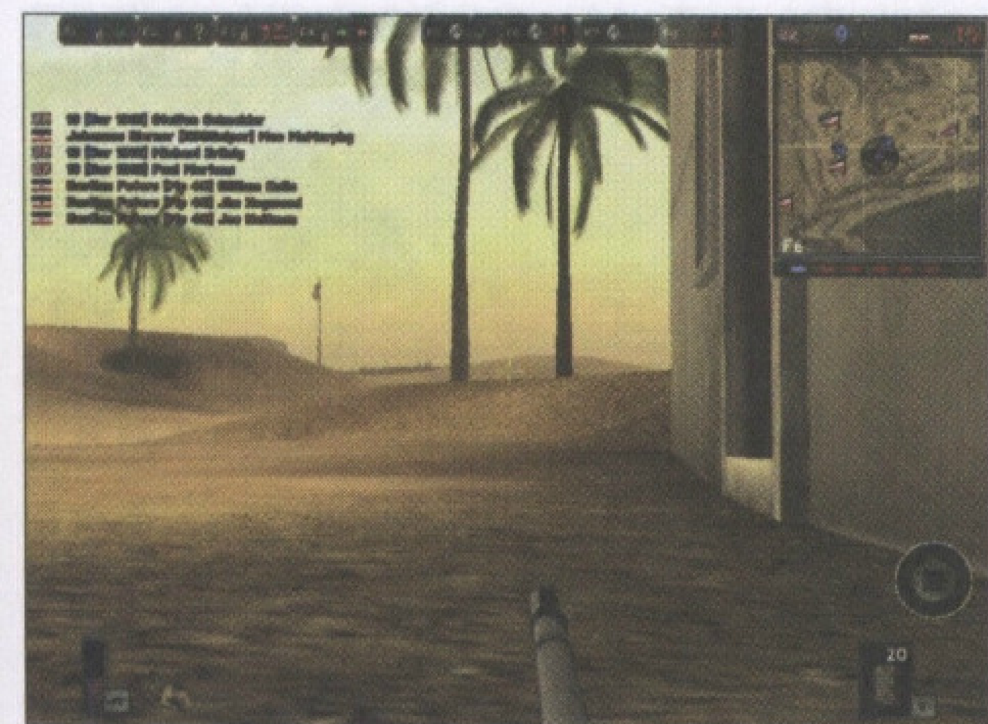
本关是岛屿争夺战的场景。蓝方要守卫岛上的5个据点，红方可选择从南登陆或者从西登陆。相对来说，南面的两个据点重要些，因为它能提供两辆坦克。北面的两个据点则只提供1辆，不过外带1个防守位置很好的防空火力，东面中央的据点提供另1辆坦克。从攻防角度看，主动权在红方，看它往哪儿登陆。蓝方重点应该守在南面和东面，这样控制3辆坦克，即使阻止不了敌人登陆，也能在对抗上占据上风。此场景很可能演变为一局消耗战，看哪一方作战力更强，利用飞机空降在此关会大有用处。



威克岛，在南部的据点用坦克机枪防守。

第4关 库尔斯克

本关是陆战型场景，双方从各自基地出发，争夺中央的两个据点。由于都有3辆坦克，因此配合得好的那一方将取得先机。在两据点中，房屋处的那个更重要，它提供两辆火箭车，若能控制它则占优势。若首轮争夺失利，则再次驾坦克过去时，以抢火箭车为主，在坦克快报销时跳下去，开一辆火箭车回营。对付火箭车，应快速逼近它。由于此关没有防空枪塔，因此处于劣势的一方借助飞机也能力争扭转局势。在兵种方面，初期以反坦克兵为佳，以便与敌坦克周旋，当控制住据点后，重生时选择突击兵，因为敌人可能多用反坦克兵。



多布鲁克郊外，在村镇区防守。

第5关 多布鲁克

陆战型场景，蓝方要守6个据点，但没有基地，红方一开始则以5辆坦克的强大兵力从基地出击。第一线是很难守住的，蓝方要守也只有在第二线守，该线提供两辆坦克。其他队员则从最后那个据点调坦克过来协防。由于从第一线到第二线只有一条狭窄的路（旁边也能绕，但很费事），因此扼守住那条通道是一个关键点。但真正的焦点却不是这儿，红方可以派车绕道或用吉普车冲锋的战术冲过第二道防线，直取蓝方的最后一个据点。这儿才是蓝方的命根子——提供3辆坦克并有维修平台。蓝方必须密切关注这种可能性，必要时退却，以扼守这最后一个据点为主，只要守住这儿，再利用据点前的建筑物与敌周旋，可有一战。本关兵种上以反坦克兵和工程兵为佳。



中途岛上的争夺。

第6关 中途岛

本关是海战型场景。红、蓝双方各有一支舰队，中途岛上两个灰色据点（若是多人模式，海上还有两个灰色据点）。双方都应尽快派人登陆，抢占靠近自己这边的据点。西南的据点

处有坦克，东北的据点处则提供飞机，因此形成两种不同力量的较量。东北据点处的飞机棚是个有趣的争夺点，部队躲在里面可免遭飞机的轰炸，坦克在里面还可以维修、补充弹药。在争夺岛上控制权的同时，空中、海上也将展开对抗，就看各自如何运用了。这一战是海陆空立体作战，攻防的方向比较多，非常复杂。

第7关 斯大林格勒

本关是巷战型场景。兵种以反坦克兵和机枪兵为好。蓝方基地在南部，红方在东北部，争夺中部的3个灰色据点。其中中央的据点最为关键，那儿提供朝各个方向的机枪，由于双方都只有2辆坦克，因此控制住中央的机枪相当重要。本关场景不大，双方很快就短兵相接，蓝方的基地离得较远，因此红方有希望先抢占到中央的据点。作为对蓝方的补偿，在靠近中央的一座建筑物后藏有弹药箱，蓝方可在这里不断地补充手雷。在中央据点东面的道路要重点控制，应至少派一辆坦克在此卡住。



斯大林格勒，在铁轨区域展开激烈争夺。

第8关 阿拉曼

本关是陆战型场景，场景很大，3个灰色据点分布在场景中部的南、北、东3个方向，蓝方基地在东南，红方基地在西部，主战场是北据点，每个据点都提供1辆坦克。由于红方离南、北两据点都要近些，因此更容易控制这两处，从而获得坦克数量上的优势。蓝方在控制住东据点后，反制红方的途径主要是两个：一是派工程兵在南、北两据点间的山道上安放地雷，阻碍红方的增援；二是用重型轰炸机炸地面的坦克。



阿拉曼地区，前方就是关键的山间通道。

第9关 爪达康纳尔岛

本关是海岛型场景，场景较大。红方基地和一个据点在岛屿的东南，蓝方基地和一个据点在西北。岛中央两个灰色据点中，北面的村镇据点重要些，它提供两辆坦克和其他车辆，南面的了望塔据点则只有一部吉普车。双方已有的据点则都在高坡上，均提供一辆坦克。显然，谁能在争夺村镇据点的争斗中获胜，谁就可能取得优势。另一方则只好以吉普车偷袭的方式，抢占其后方的据点；也可多借助飞机轰炸来努力扳回局势。本关在兵种上以反坦克兵和工程兵为佳。



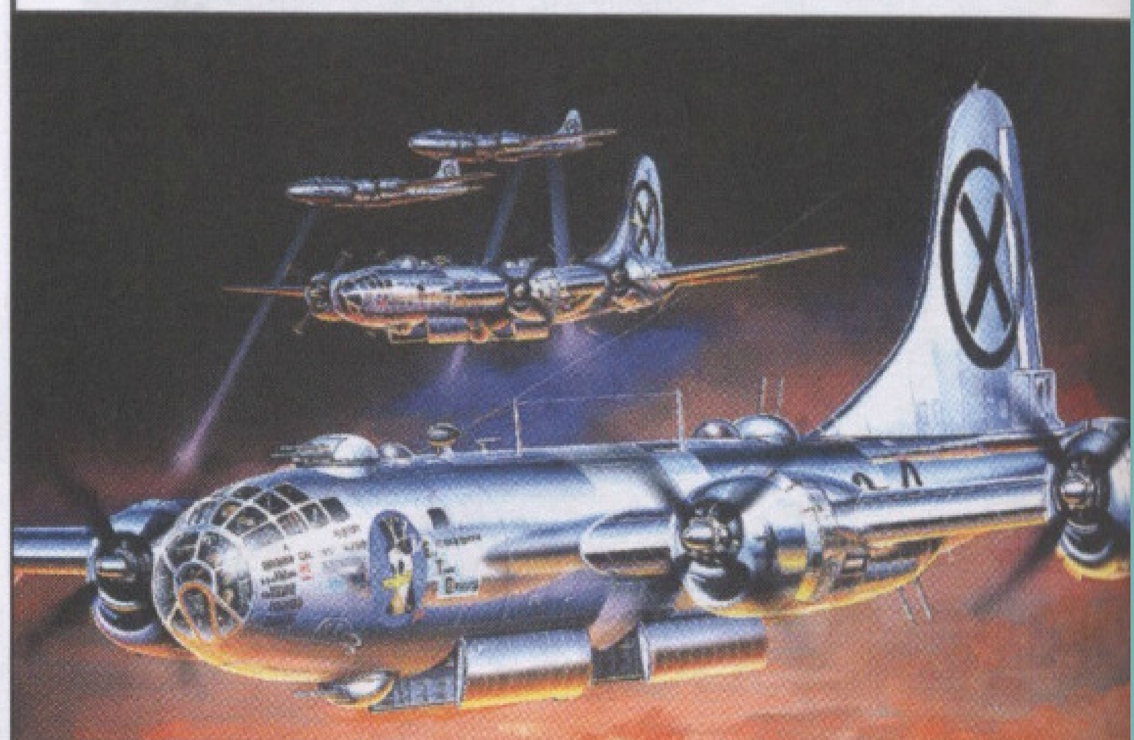
卡尔科夫，先占领桥边据点。

第10关 卡尔可夫

本关是高地争夺场景。红方在东南，蓝方在西南，中部有3个灰色据点，从双方基地通往那里都需经过一座桥，桥边各一个据点，在两座桥之间是一片废墟区，废墟区的南面就是双方争夺的焦点——高地。无论是用吉普车还是空降方式，都要尽最快速度，因为一旦占领那将获得2辆重炮坦克，并可控制多达3处防空枪塔。将重炮坦克开到高地边缘，俯视对方的行军路线，可几乎完全封锁之，防空枪塔则可防御对方的轰炸和空降。因此这是个速胜型场景，谁控制了高地，谁就几乎能获胜。本关兵种以反坦克兵为好。

第11关 奥玛哈海滩

本关是登陆战场景。蓝方从海上出发抢滩登陆，红方在高地上防守。蓝方除了用突击兵外，必须配一名侦察兵，一是狙击干掉坡上持自动机枪的敌兵（否则很难冲上去），二是指引舰船轰击岸上碉堡之类的目标。红方的第一线策略是尽量拖住蓝方的步调，以便对蓝方造成罚分，由于红方的总重生分数比




在奥玛哈海滩登陆。


奥玛哈海滩，冲上第一道高坡的战斗。


市场花园行动，空降到敌后。


市场花园行动，凭借机枪控制大桥。

蓝方少一半，所以不可轻易冲出去，守住即可。在蓝方攻上第一个坡上时，蓝方能从两个据点处获得2辆坦克。红方的反制措施是用第3个据点处的两门大炮，力图不让蓝方的坦克冲上左侧的坡。当蓝方冲过大炮的射程而上坡后，红方在坡道口可以一战，以冲锋枪对付敌兵，以手雷对付上坡时立足不稳的坦克，红方自己的坦克也可在后方帮忙。最后的交锋点是第3个据点的入口，蓝方若能占据全部据点则立即获胜，不必等红方的总重生分数耗光。

第12关 波卡基

本关是陆战型场景。红方从西北、蓝方从东南抢占中部的3个灰色据点，其中有两个各在桥边，还一个在两桥之间的房屋处，它就是关键所在。尽快赶到这儿获得重炮坦克，可用来封锁住对方过桥的企图，何况在坦克数量上又占到优势。劣势方的反制手段需主要依靠飞机，轰炸敌坦克后再空降下去。蓝方的第一个据点处有防空枪塔，多少对它离中部据点稍远的劣势作了弥补。本关兵种以反坦克兵和工程兵为佳。

第13关 市场花园行动

本关是陆战型场景。红方有强大的坦克军团，蓝方则在空降到地面后才拥有两辆坦克，而且一旦该据点被红方占领，连这两辆坦克的补给都将失去，因此蓝方必须多倚重飞机来遏制红方的坦克攻势。另外，用反坦克兵守在两个桥口，或利用桥边建筑物与敌坦克周旋也可一战。从红方基地有两座桥通往4个灰色据点，虽然右侧的桥是主桥，但因路障等因素并不方便



推进，倒是左侧的桥可畅通无阻，在占据一个据点后直接扑向蓝方的空降据点，对蓝方釜底抽薪。因此，最重要的争夺不是大桥边的据点，而是蓝方的空降据点。

第14关 突出部之役

本关是陆战型场景，场景较大，而且没有飞机。红方从北面的基地发动进攻，蓝方则占有5个据点，但没有基地。在5个据点中，最南面和东北的那两个是关键，因为它们提供坦克，由于此关没有飞机，因此双方的战斗只有倚靠坦克为主力。蓝方的坦克稍强于红方，红方的优势则在于初期的快速集结出动。双方第一个争夺重点是东北的据点，蓝方应凭借这儿的一

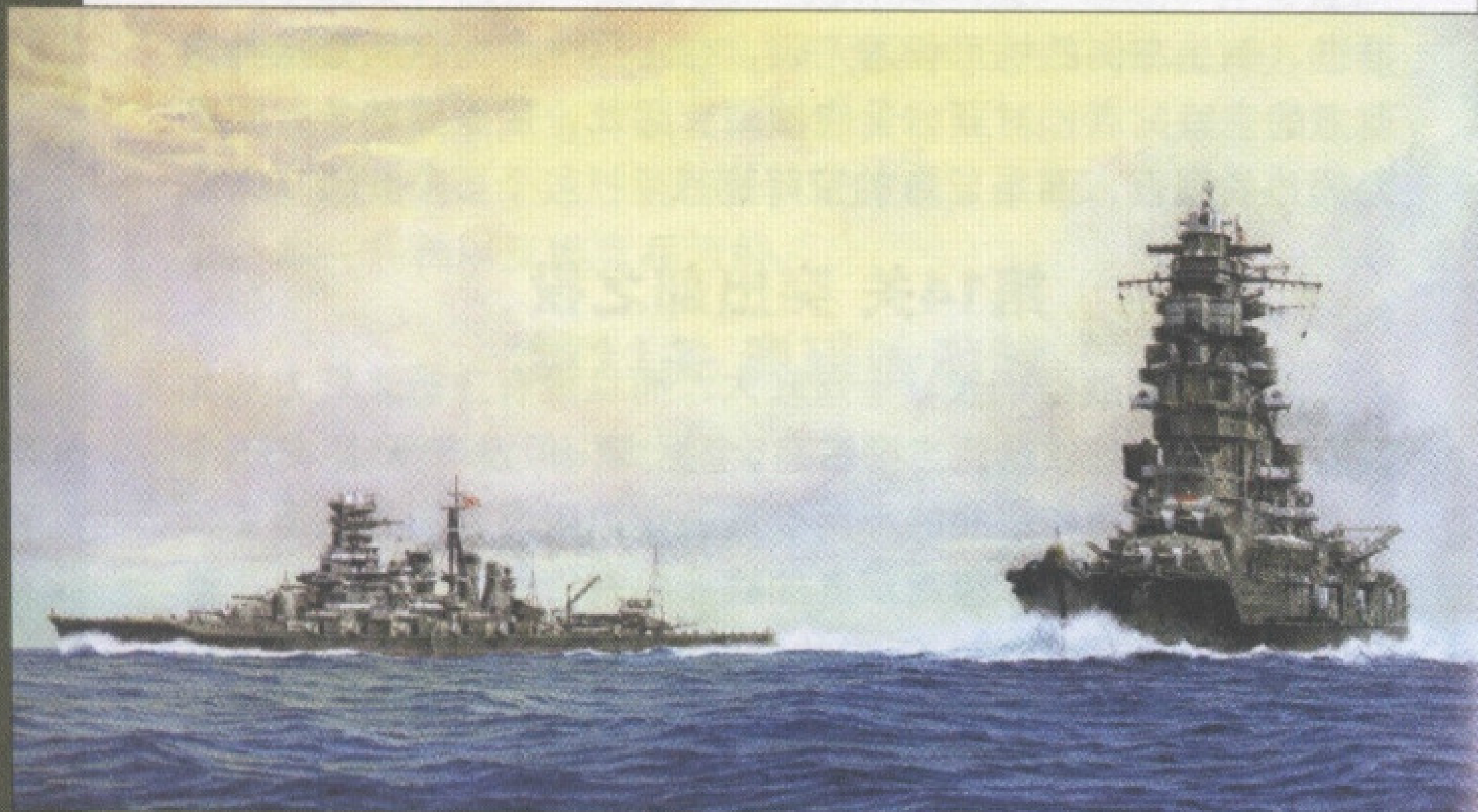
辆重型坦克守在桥边延缓红方的推进，若有工程兵在后面协助则最好不过。红方则应凭借坦克集结的优势先攻，然后绕开路障，继续往南推进。双方将在其他3个据点处展开激战。蓝方最后一个据点里提供众多坦克，而且有维修平台，红方的强攻不那么容易，可以考虑用偷占据点的战术。本关兵种以反坦克兵为佳。

第15关 柏林

本关是巷战型场景，场景较小，双方很快就会遭遇上。此关没有飞机，兵种以突击兵和反坦克兵为佳。红方占有3个据点，没有基地，蓝方则只有基地，必须从红方夺取全部据点，而且其总重生分数是红方的一倍。作为蓝方，首先守住基地的出口，这儿重生的两辆坦克是蓝方取胜的关键。由于出口面临3条街道，因此防守并不那么轻松，此外，迅速出击占领左侧的红方据点，并继续往南去夺第2据点。若这两个据点间战况激烈，不妨派人去偷取西南的第3个据点。红方的坦克在后方，因此初期丢失一个据点在所难免。作为反制，应在突击兵和反坦克兵的配合下，力图控制蓝方的出口，使其根本出不了巷子。若此目标失败，则主力在第一、第二据点间与对方周旋的同时，派人偷偷逼近蓝方出口，力图抢得坦克，从而改变力量对比。此关多利用街道的曲折，对双方而言，都能收到好效果。

第16关 硫磺岛

本关是登陆型场景，场景较大。红方防守岛屿上的4个据点，中部的滩头另有一灰色据点。蓝方则从海上出发，抢滩登陆，只要占领所有旗帜，不必等总重生分数耗完就可胜利。蓝方的进攻必须派出登陆艇力图寻求突破，由于可登陆地点比较宽广，因而做到这一点并不算太难。另一方面，空军的配合至关重要。红方除了可以在碉堡里防守外，还能调用3辆坦克来扼守滩头，如果蓝方只从滩头这一带登陆，难免死伤惨重。这时蓝方要用飞机的轰炸来摧毁敌方坦克、碉堡和海滨大炮，另外还可空降到岛屿两端的据点，因而红方不能将所有人员都投入到滩头一线的防守中。岛屿东南机场是关键的控制点，将岛屿西北部高坡上的坦克开到这儿，停在维修平台上，即使其他所有据点都失守，也能从这儿展开反击。在一人固守维修平台的同时，其他人或乘坦克正面进攻，或乘吉普车、飞机快速突进到敌人后方，占领其后方的据点，从而使战局转入消耗战的局面。需说明的是，单机模式下，蓝方占领滩头据点后能获得两辆坦克的增援，而在多人模式下则没有。蓝方应采用避实就虚的战略，夺取红方防守薄弱的据点，消除罚分的影响，再与红方进行消耗战的拼搏。P





城镇废墟里的巷战争夺。



敌舰的沉没。



硫磺岛这个场景比较大。



硫磺岛中部据点处的机枪有重要战术价值。

韩国 我们来了！

2002 WCG中国区总决赛现场散记

■本刊记者 寂静的冰河 Littlewing

World Cyber Games(简称WCG)是全球规模最大、奖励最优厚的电子游戏锦标赛，称其为游戏界的奥林匹克运动会毫不为过。全世界的顶尖游戏选手将汇聚于此，进行激烈的角逐和对抗。2002年9月27日，第二届WCG中国赛区的预选赛在北京奥林匹克体育中心羽毛球馆举行，来自全国的高手们将在这里进行为期3天的角逐，争夺代表中国前往韩国与世界各国高手一决高低的资格，竞逐电子竞技领域至高无上的荣耀。

27日清晨8点半，来自全国的参赛选手共聚一馆，“三星电子杯”世界电子竞技大赛中国区总决赛正式开幕。尽管开幕式上的活动和表演精彩，但更吸引记者的是各路选手在场下的热烈交流。很多人在网络上已是很久的老对手和朋友，但在这里才是首次见面。不时传来“XXX就是你啊？”、“你这次分到哪一组？没有进入决赛？我给你报仇！”之类的言语，比台上帅哥辣妹的劲歌热舞更让记者心动。真情和友谊，我们已经嗅出这隐藏在竞技背后的根本味道。



一脸严肃的韩国官员正在抽签。

1.GOAL！GOAL！！GOAL！！！永远的FIFA

FIFA是先进行预赛的项目，比赛开始还是比较寂静，但很快场地就开始热闹起来。先进球的选手不由自主地高举双臂大呼“Yeah”，甚至与场内的队友拥抱；而输了球的开始先面沉似水，再输就开始捶胸顿足，全然不顾周围众多的观众和镜头，情景与真实的足球比赛相差无几。不过没有人会嘲笑，所有的人都为胜利者欢呼，也为失败者鼓掌，此时此刻所有人都处在最自然、最真情的时刻。

需要说明的是，比赛中比赛选手的姿势实在是让人眼界大开。有不少选手采用双手交叉，左手控制传接射门，右手控制“A、S、W、

D”的方向选择。例如著名的选手Windboy林晓刚就是如此姿势，惹得现场电视主持人在他胜利后的采访中特别追问此事，不过回答是“习惯而已”。特别可惜的是江苏选手FPE，由于他习惯用游戏手柄进行控制，需要特别安装驱动程序，而大赛官方提供的机器为防止作弊，一律没有提供软驱。即使在多次交涉之后，也没有破例，使得FPE没有发挥出真正实力，很快被淘汰。

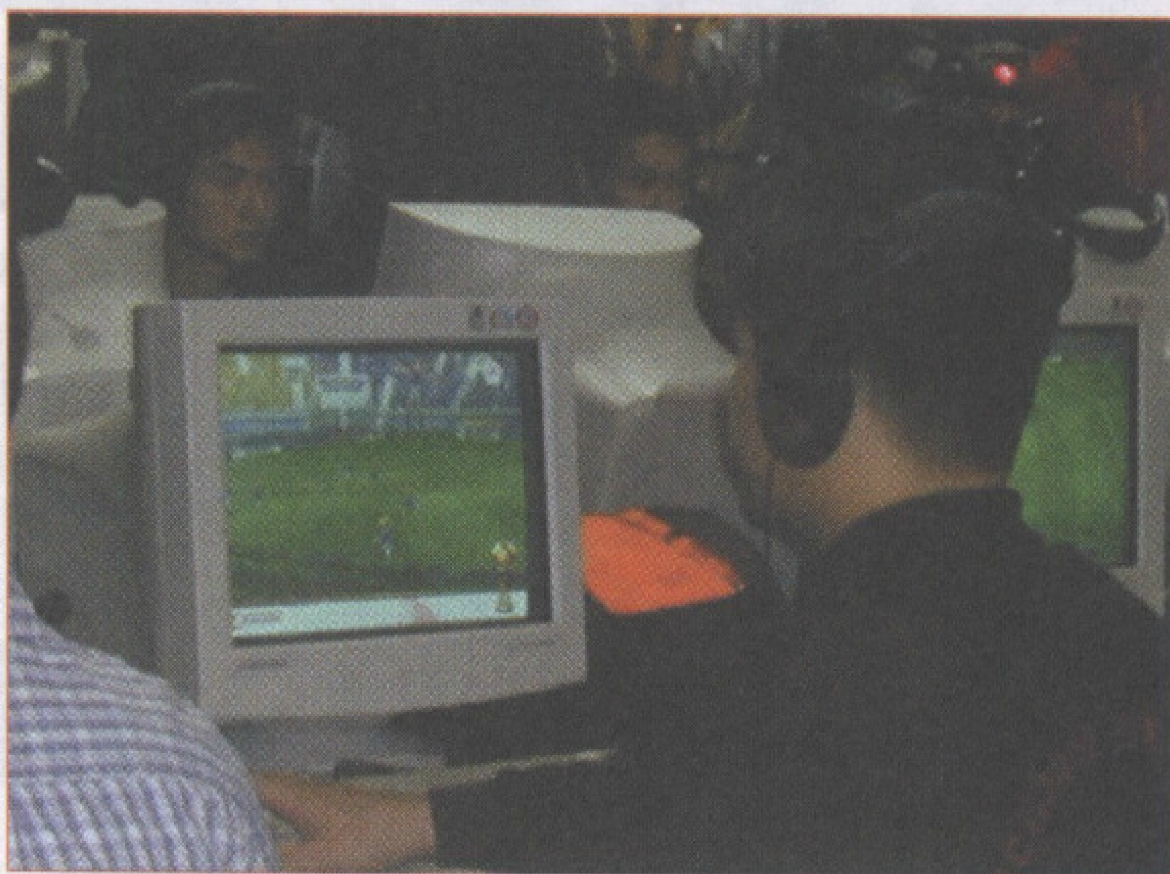
一路过关斩将，最后杀入4强的是GD-SS、Cndi、GD-Windboy、完颜祖儿。今年世界杯上不断产生的比赛纠纷不知道是不是也传染了这虚拟的世界杯，在预赛中Cndi与Windboy比赛时就发生了争议，原因是游戏的Bug。比赛进行到上半场20分钟，Cndi前场得球，他传出一脚直传球。Windboy切换队员不成功，球从那名队员身前滑过，被Cndi所控制的另一名队员接住形成单刀球，并把球打进。这个失球激起Windboy的愤怒，他认为此球应为Bug，自己无法切换球员，要求裁判判定此球无效，但裁判很坚决地认定Cndi进球有效。Windboy与当值裁判发生了争吵，并且这场比赛也因此中断了近20分钟。虽然比赛随后继续进行，但Cndi抓住Windboy心态失衡的时机，以5:3战胜了他，将其打入了败者组。在4强的决赛中他再次与Cndi相遇，又被击败。在随后与完颜祖儿的比赛中，他又因为进球后的欢呼（此时欢呼已经被禁止）而再次引起争议。虽然比赛最后得胜，但仅仅成为季军，也许赛后他需要认真思考一下自己控制情绪的能力，否则将来面对世界强敌，生死难料。

真正的精彩产生在Cndi与GD-SS的决赛上。由于Cndi是从败者组出线，根据双败淘汰制的规则，Cndi必须两次战胜SS才可以问鼎冠军，而每一场比赛又是三局二胜，照这样算下来，Cndi要战胜SS四场，难度可想而知。为了避免打扰选手，防止不必要的争议，裁判禁止一切人等接近比赛选手。可恨的大屏幕，效果哪里能让我们这些看惯了电脑屏幕的Fans满意，众人都围在场外屏息凝视选手们的最后较量。虽然GD-SS在预赛时曾经把Cndi打入败者组，但这次Cndi采用巴西队，进攻如水银泄地，牢牢压制住了GD-SS，最终连赢4场，完成了这个看似不可能完成的任务。

在比赛结束的一刹那，记者看见Cndi缓慢站起来，尽管一瞬间众多记者和摄影师包围了他，但他的话说得并不流畅；而GD-SS则有片刻呆坐在椅子上，甚至在成绩单上签字都显得些吃力。也许，这就是体育比赛，尽管是在虚拟的世界……



鲜花簇拥的FIFA前三名。



Windboy用奇怪的姿势操作游戏。

2.星际争霸，神州争霸



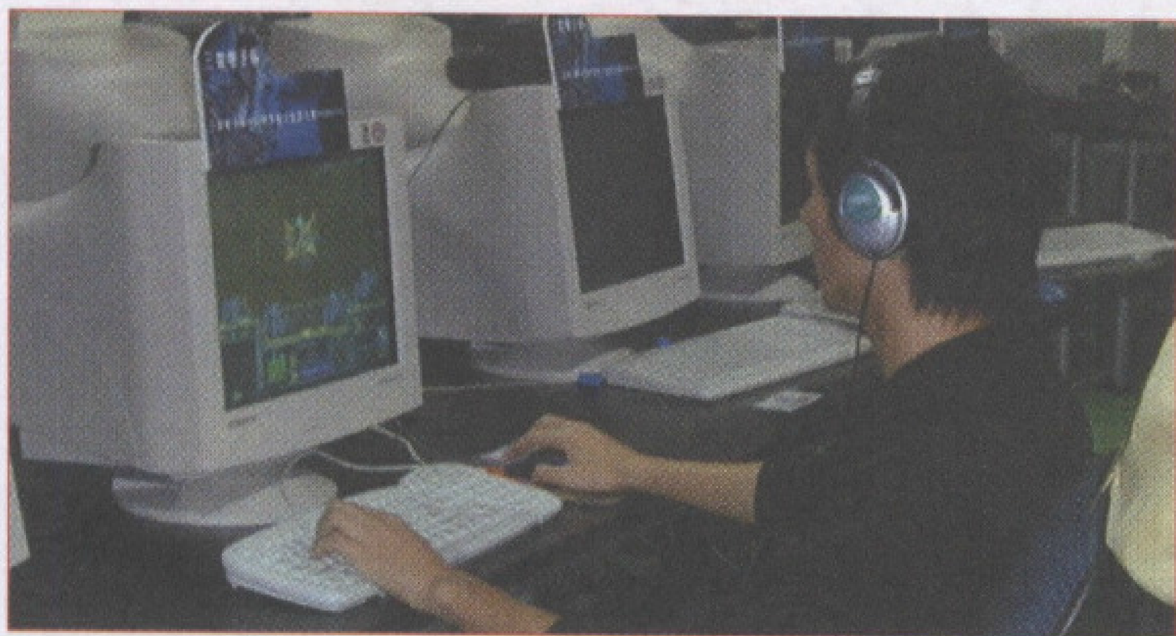
星际的前三名合影，刚才是对手，现在是兄弟。

随着《魔兽争霸Ⅲ》的推出，《星际争霸》已不如昔日那样受人关注，但相信谁也不会说《星际争霸》是个过时的游戏。就如同第一届奥运会到现在都有的长跑项目一样，《星际争霸》也必将作为WCG的保留项目，一直为全世界职业玩家钟爱。这一点，从场外聚集的观战人群就可以看出来。

本届WCG中国区《星际争霸》的比赛可谓高手云集，除了大家熟悉的=A.G=MTY、CQ~2000、Star.Leona、EAT、=A.G=Deep等知名选手外，=C.P=HK、[cuGL]Angel等新锐选手也展现出了不俗的实力。比赛打入后几轮的选手几乎没有那种如“无影手”一样华丽眩目的操作，他们只是用最有效的操作来达到战略的变化和战术的实现。

《星际争霸》的比赛采用双败淘汰制，第一轮开始就有冷门出现，上届WCG季军Deep被打入败者组外。从第二轮开始，先是MTY不敌Star.Leona的单基地Lurker战术惨遭Rush；然后是CQ~2000被=C.P=HK在Lost Temple的角落偷造黑暗圣堂武士偷袭得手——人族选手被统统打入败者组。虽然MTY顽强地打到败者组的最后一轮进入半决赛，得到了一张WCG总决赛的入场卷，但这位“无冕之王”的冠军梦再次被Star.Leona无情地粉碎。在两个人的最后一场决战中，MTY在地形曲折的Jungle Story地图上再折一阵，最终还是与冠军无缘。

最终的决赛在神族选手=C.P=HK和虫族选手Star.Leona之间展开。由于=C.P=HK曾经在胜者组战胜Star.Leona，而此次他只需胜一场（每



这是《星际争霸》最终决战的一个镜头。

场三局，三局两胜制）就可以获得冠军，在心理上毫无压力，一上来就采用嚣张的双基地开局来克制虫族常用的扩张策略，而Star.Leona用更加疯狂的三基地开局还以颜色，并且在造了5个主基地之后才开始生产刺蛇，在资源上占据主动并取得了胜利。全场观众都对他大胆果敢的作风报以热烈掌声。Star.Leona乘胜追击，在前一轮被=C.P=HK打败的空战地图Hall of Valhalla上一雪前耻，以2:0拿下第一场胜利，这样双方再次回到同一起跑线上。

正当观众猜测冠军归属时，=C.P=HK已经用蛮横的Zealot Rush拿下一盘，Star.Leona 9D血池的开局都没能顶住，不得不让人怀疑连续的征战是否已经让他有些疲劳。=C.P=HK没有给对方机会，稳健的发挥让他以2:0赢得第二场比赛的胜利，并最终取得代表中国星际界最高荣誉的WCG《星际争霸》冠军。

3.生存，还是毁灭，这不是个问题。

如果让哈姆雷特来到CS的世界，他绝对不会有时间和有心情考虑那个千古流传的问题。“生存，还是毁灭？”这还用问么？动作慢一点，答案就很明白，你老老实实等着毁灭吧。

尽管比赛残酷，但场下选手们之间却很和气。记者甚至看到有选手将自己的罗技鼠标送给刚刚将本队淘汰的对手，原因只是对方装备损坏。可惜又长又稀奇古怪的名字让记者失去了对他的印象，否则一定把他作为“费厄泼赖”的典型而好好宣传一番。

选手精彩的表演让我们目不暇接。经常可以看到真正的“一枪”爆头场面：“啪”的一枪，对方倒下……引来场下彩声连连。汇集了原[Evil]组织3支战队精英的E/Zero是众多CSer看好的大热门，他们一路顺风顺水地击败了众多对手，甚至在面对同样夺魁呼声很高的GXU战队时，给了对方一个13:1的结果，让所有人惊叹其实力，进入决赛可以说是众望所归。而另一支从败者组杀出的eF战队也是E/Zero的老对手，但在多次的交手中均输给对方，最近还在上半年的“美年达”杯中以7:13输了。因此当大家看到这对宿命般的冤家再次聚首时，所有人都兴奋了起来。决赛抽到的是Nuke地图，当初“美年达”杯上E/Zero就是在这张地图上击败了eF，eF会不会在同一个地方再次跌到，围观者心中都挂着一个巨大的问号。

比赛开始，eF选用的都是黑衣特警，而E/Zero则一色的眼镜“知匪”。开局eF的行动很小心，毕竟对方是曾经屡次战胜过他们的老对手，不过看得出来他们对地图进行了深入的研究。CT迅速占领了有利地形，在一番手枪激战之后，以极小的代价全歼了对手。随后在第2局以MP5的优势火力一举全歼了Rush攒钱的土匪，2:0。而E/Zero在第3局没有急于冒进，全部购买沙漠之鹰，缓慢推进，夺取敌人的武器，开始将局面扳回。经过上半场的激烈角逐，双方以6:6平手。比赛当中多次出现远距离一枪爆头的场面，激动得大屏幕前的所有人喝彩不已。但在交换角色之后，eF体现出攻击力强悍的本色，多次在不利的情况下扭转劣势局面，曾经出现过一名eF队员用沙漠之鹰连续将3名CT爆头，一举扳回局面的精彩场面，让人感叹其技艺的精湛。eF在连续几局占据优势之后，没有给对方什么机会，连AWP都很少用，单凭借AK的火力和精准的枪法就赢得了比赛，以13:7报了上次在这张地图上输给E/Zero的一箭之仇。

不过，根据双败淘汰制的规则，eF仅仅是完成了复仇的第一步。由于从败者组出线，eF还需要与E/Zero再战一回合。这次抽到的地图是大家都很熟悉的Aztec，就是“吊桥”地图。大屏幕前的Fans都兴奋地交头接耳，等待欣赏高手们在自己日常战斗的地图上进行精彩表演。

出乎意料的是，eF的表现不如前一阶段抢眼，动作有些缓慢凌乱，结果被E/Zero抢占有利地形赢得了手枪局。随后E/Zero在击败了eF的Rush之后牢牢控制了局面，直到第5局才让对手扳回一局。在E/Zero出现了AWP之后，eF就更没有机会了，即使是交换了攻防的角色，eF也没有能够振作起精神将形势逆转，最终以5:13再次饮恨沙场。事后我们才听说，Aztec是eF战队平时练习比较少的图，没想到决赛却偏偏失手于此。但全场观众依旧为eF战队的精彩表现而长时间喝彩，希望他们能亡羊补牢，在韩国获得更好的成绩。



CS比赛的前三名。



获奖的CS战队。

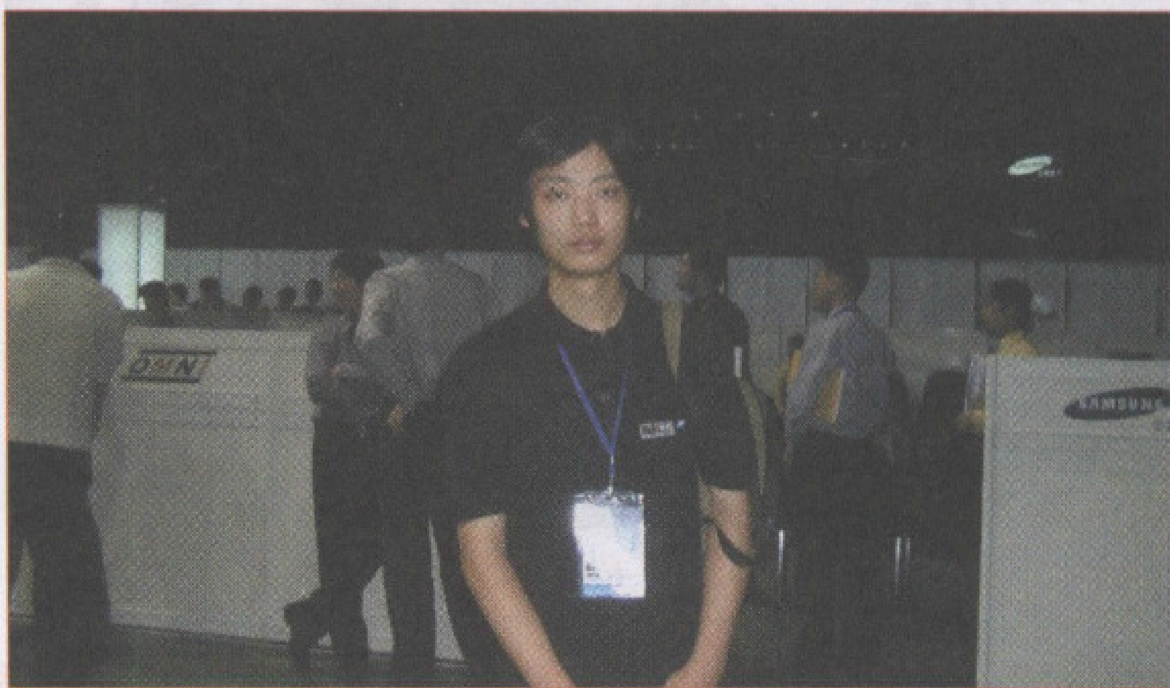


观众席上人头涌动。

4.雷神之锤，震天动地！

Quake Ⅲ 作为风靡世界的对战游戏和各大赛事的必选项目，WCG China 2002自然也少不了它的身影，来自全国各地的32位顶尖Quake Ⅲ玩家为了荣誉和梦想而拚搏。在这32位玩家中，有久经沙场，曾在去年WCG总决赛中表现不俗的RocketBoy和Cover，刚刚从俄罗斯归来实力强劲的Jibo，还有一些知名战队的主力队员和业内公认的一流高手。可以说，这次比赛的参赛者基本可以代表中国Quake Ⅲ 的最高水平。

就和Quake Ⅲ 这个游戏本身一样，比赛进行过程也波澜起伏。在第一轮选手们涉险过关之后，旋即公认实力最强的RocketBoy和Jibo就在胜者组第一轮相遇，他们之间过早的对话也许就是决赛的预演。显然，RocketBoy在经验和实力上略高Jibo一筹，二人在ZTN3Tourney1上的精彩对战赢得了现场观众的阵阵掌声和惊叹声。RocketBoy以7:2战胜Jibo后，在胜者组高歌猛进，接连战胜Cover和.COM这两位重量级高手。除了RocketBoy的游刃有余，胜者组里Aitken和Kurt.C的表现让人眼前一亮，二人双双杀入胜者组4强。败者组的厮杀更为惨烈，落入败者组的选手已经无路可退，背水一战是他们的唯一选择。随着比赛的进行，不断有选手被淘汰，不断有选手被打入败者组。Jibo在进入败者组后及时调整了心态，一路过关斩将，在击败Cover和.COM后突围而出，再次杀到RocketBoy面前，RocketBoy已经夺得胜者组冠军，以逸待劳，等待最后决战的到来。也许是命运安排，决赛又在ZTN3Tourney1上进行，面对发挥得淋漓尽致的RocketBoy，Jibo显得缩手缩脚，在全场观众的助威声中，电子比分牌最后定格在18:9，RocketBoy完美演绎着他中国Quake Ⅲ 第一人的表演。最后RocketBoy获得冠军，Jibo获得亚军，他们将代表中国参加WCG总决赛。在后来的《虚幻竞技场》项目的决赛中，RocketBoy也赢得了胜利，成为本届比赛中独一无二的“双冠王”！

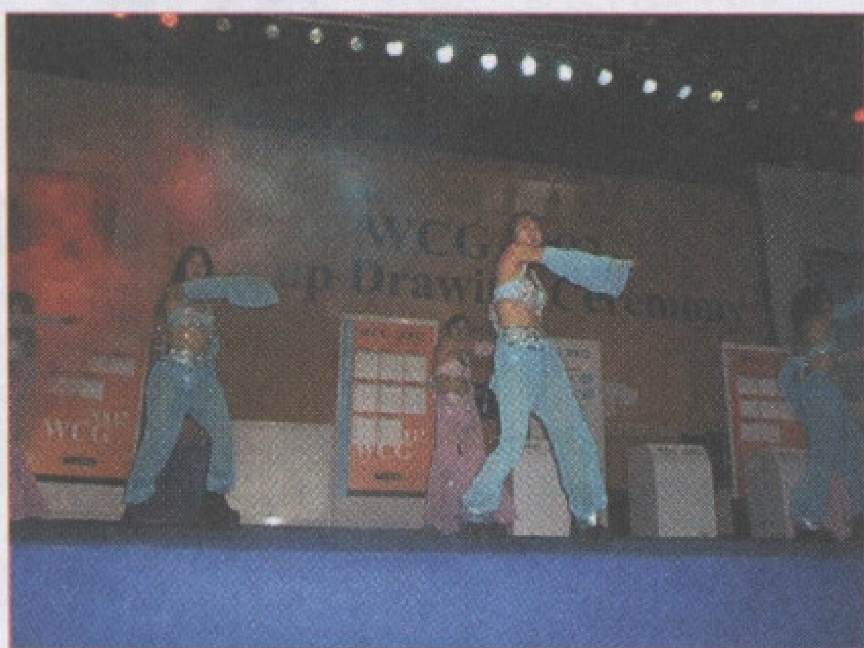


想不到Q3冠军Rocket Boy是这么一个腼腆的小伙子。



微软果然无孔不入。

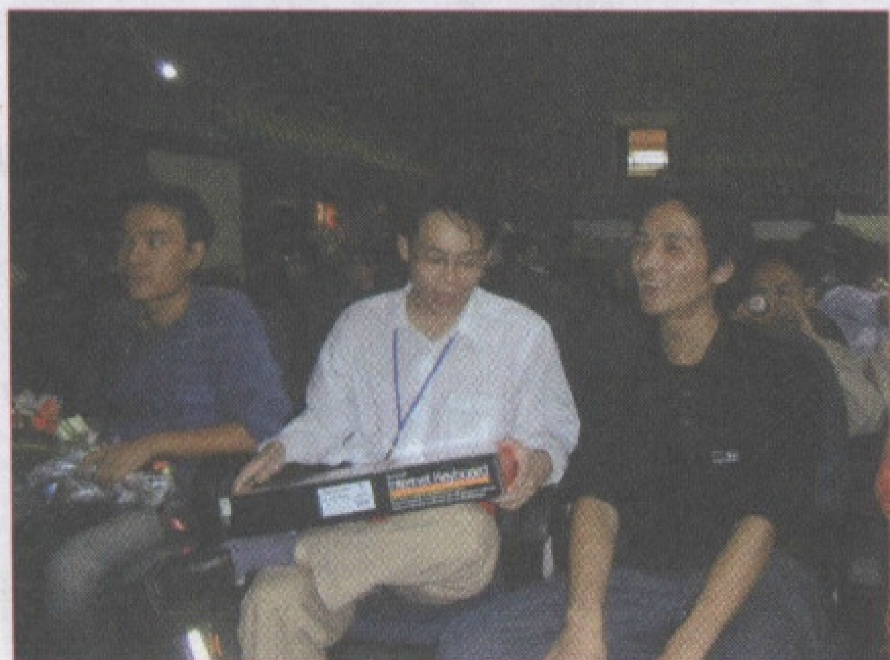

女子CS战队——5LOVER队长VC。


热舞中的靓妹。



“水木年华”上台献歌。

尾声：比赛没有胜利者


没人的时候趁机看看冠军的东西。

在中国国际广播电台著名女DJ王璐的主持下，所有前3名选手和队伍上台领取奖品和奖金，并进行韩国总决赛的分组抽签。虽然后面又出现了美女的热舞及“水木年华”组合的演出，不过更加吸引记者的是场下各地选手和战队之间的真挚交流。获得奖金和名次的只是少数，但当记者混迹到聚集组委会前等待领取回程车票的人群中时，听到的是“兄弟们不要着急走，今天晚上咱们‘天外天’，我们战队请”、“到我们的网吧，大家开心一晚上”之类的邀请。可能几天前还是素不相识，可能一直是网上神交，在拥挤狭窄的通道里、喧嚣热烈的人群中，所有选手和爱好者此刻都像是多年生死的老友，背靠背、肩并肩，依依不舍。记者忽然明白了体育竞技运动对人类的真正意义，不是那些输赢胜负，而是比赛中体现出的智慧、勇气，以及较量后的真挚情谊。可能这次比赛还有很多不如人意的地方，但比起选手和观众们获得的欢乐、友谊、感动，所有的问题都显得微不足道。无论怎样，这都是一次成功的聚会。希望在韩国的决赛中，我们的选手也能克服困难，发挥出自己的水平，获得好成绩。更重要的是，与国外强手们也建立起珍贵的友情，跨越国界，把电子竞技运动推向一个新的高度。P

《魔兽争霸Ⅲ》有奖战术征文7



LT地图——兽族6苦工快速开局练级战术

WARCRAFT III

■辽宁 DS..P..K..@

同样的部队，同样的微操作，胜负往往取决于英雄。想必大家都知道英雄在魔兽中起到的作用吧？我现在介绍一种初期既能快速升级英雄，又能全面解决兽族初期人口紧张问题的战术——6苦工开局战术。大家都知道一名英雄占用5个人口额，而带2个兽族步兵练级是很吃力的，如果带3个出去练级就轻松不少，即5+3×3=14。再加上5个苦工，人口数会用到19/20，还剩下1个空闲，也就是说如果要快速练级就只能再训练1个苦工（多出苦工浪费钱，而且兽族初期对木头要求不高）。这种方法也可以很好顶住初期对手的偷袭，并且对今后的经济无影响。接下来可以按二种情况发展，下面就看我介绍的两种开局方法吧！

开局一：

（兵营+地洞）→英雄祭坛→地洞

让3个苦工去挖金，基地补上1个苦工（热键P、人口1）。1个去建造兵营（热键BB、金260、木头70），另1个去建造地洞（热键BO、金170、木头50、人口10），这些要以最快的速度完成。而这时自己的资源是金350左右，木头80。再给兵营编队，我喜欢把兵营编为4队。训练好了的苦工让他去挖木头，基地就不再训练苦工，这样我们只有6个苦工，3个在挖金，1个在挖木，人口6/10。造好地洞的苦工去挖钱，兵营造好训练兽族步兵（热键G、金235、人口3），等有100木头就马上建造英雄祭坛（热键BA、金300、木头100），给祭坛编完队，这时人口9/20，兵营要不停地造。BA造好了快速造英雄（人口5），工兵去挖木头。有了50点木头后再补个BO，这样再造好BO前会有3个兽族步兵（1个训练中）和没训练完的英雄，这时的人口正好是20/20。当第3个兽族步兵造好时地洞也快造好了，所以在兵营中多点1个兽族步兵……

分析：这种开局不会对人口提出太高要求，很好掌握！但是防御初期Rush不太好用，尤其是对NE的半人马，对手一般是带着4个树人来，但只有2个兽族步兵，这样就会很被动。



攻击敌人分基地。

开局二：

（兵营+英雄祭坛）→地洞→地洞

让3个苦工去挖金，基地补上1个苦工。1个去建造兵营，另1个去建造英雄祭坛，基地造好了的苦工让他去挖木头，有50点木头后马上去造地洞，兵营造好就训练兽族步兵，建造兵营的苦工去挖木头，这时英雄祭坛应该已经造好（造英雄祭坛的苦工去挖金），可是人口是9/10，等兽族步兵快完成时，地洞也快完成了。等地洞造好，马上造英雄和兽族步兵，并且把造地洞的派去采木头，木头到50时用挖木头的苦工造地洞。兵营不停造兽族步兵……

分析：和上一种很相似，但需要比较好的微操作，这种方法可以很好地顶住初期对手的偷袭。但在造第2个兽族步兵时可能会因为地洞建造延迟而耽误生产。不过英雄会早些训练完成，可阻止一些突发事件（比如Rush等），而且如果是牛头人酋长，利用耐久光环靠近苦工可使挖矿效率提高，两种方法各有利弊，就看你怎么选择了！



以最快速到达F点。

练级：

等英雄出来后马上带上3个兽族步兵去F点，路上要给部队编队，把兵营出生点设在英雄身上，保证英雄的兵力充沛，造好地洞的苦工可以去挖金了，这时你也该补4个苦工

了，今后要木头要得可多喽。如果以上你做得够快，到F点应该Creep都没睡。让英雄走在前面，减少部队的损伤，杀完F点的Creep后就去E点，这里的3个Creep都应当已睡了，集中攻击，最后打会医疗的Creep，因为它多数都在给Creep加血。消灭这里的敌人英雄应当升级了，拿完地上的宝物马上去离自己基地最近的B点，路上读书，加技能。不少人喜欢最先杀这个点的Creep，我认为此举不妥，因为过早的开分基地会导致初期资源紧张，而开分基地不光是造大厅（热键BH、金450、木头150、人口10），还要有苦工，在本来不发达的经济上又多抢4～5个人口。而这时的敌人可能拥有很多兵力，攻破你的分基地简直易如反掌。而且这点的Creep对初期的己方来说比较强大，即使不损失部队也会造成大的伤害，在下次杀Creep或遭遇战中会有很大的劣势。现在经济和兵力都在中上，而兵营不断地训练部队，消灭B点Creep后应当有7～8个兽族步兵。这时候该去骚扰对手了，最少让他知道你的存在。先看看他有没有开分基地，如果有就打他的基地，完全有能力在敌人没赶到前消灭分基地，除非他的主力就在附近或者他上来就开分基地，上面已经说过最早开分基地的坏处，所以高手一般不会这样做。

这时候胜负已经见分晓了。如果对手没开分基地就帮他把Creep干掉，若Creep已经被消灭，留1个兽族步兵埋伏，阻止对手建造分基地，其余的随英雄出去杀Creep，因为对手现在也在杀宝贵的Creep。这时部队也该有2级攻击1级防护，而第2个英雄也会训练完。现在，我建议杀H点的Creep，这里有不好对付的7级Creep和3个3级的Creep，拥有使周围部队+3防的专注光环和震荡波，所以要优先解决。这里的地精研究所可以买到地精收割机——1次可以挖200木头！（魔兽中真正以一当十的部队）地精收割机不但可以带来大量木头，还能在英雄不在时帮基地防御小规模的偷袭，因为地精收割机是机械部队，所以可以叫苦工去修，他攻击也高达60之多，再配合箭楼就更好了……

多说一句，死记公式打的玩家，在一遇到机动灵活的敌人时就会手足无措，自己创新打法最重要，毕竟这是个战术多变的互动游戏。我更希望这点经验对大家有所帮助！



牛头人复活令对手绝望。



包围攻击对手英雄。



地精收割机的效率很高。

经验：

1.不管做什么动作一定要快，而遭遇战不要慌乱，要镇静，这时基地不要因为惊慌而停止发展，配合热键发展不会耽误战斗的。战斗中好好利用F1、F2、F3、TAB以及技能热键。

2.在杀Creep时，部队的单位掉一半血就叫回再上，如果Creep是远程部队，早点让部队撤回。不要让部队有角色生命垂危，哪怕多费血也要让部队损血尽量平均，兽族步兵血多（680升级后780）不难掌握，这样的好处使部队在健康之泉加血时间短，在遭遇战中也有良好的效果。

3.一定要把研究所、兵营、祭坛等编队，好在战斗中不耽误生产，要不断看这些建筑训练的进度和提醒自己生产部队、升级部队。

4.战鼓的吞噬一定要吞一些厉害的角色，比如骑士、牛头人、憎恶等。还有战鼓要升级到强化战鼓。

5.如果同时有地面和空中敌人，让对空部队先消灭空中敌人，因为空中部队血少防低，很快就挂了。

6.英雄死亡第一反应是复活他。

7.健康之泉要多多使用，同时尽量不要让对手使用它！

英雄：

1.剑圣（热键B）。很多人喜欢的英雄，他攻击速度快极了，3级致命一击可以使剑圣35%几率达到400%伤害，常常不明不白死在他的手里。还有技能“镜像”，不过在对战时分辨替身不是很难，看到他分身时如果不加以控制，谁先动谁就是真的。终极技能“剑刃风暴”也十分具有威力，7秒内每秒110点伤害！如果用“疾风步”跑到敌人中间使用效果很好哦！他也是兽族防最高的英雄。

2.先知（热键F）。“真实视野”相信在对战时一般不常使用，也不会练它的（地精研究所50金/次，而且有时会拿到水晶球，可使用5次）。“闪电链”虽然合计伤害高，可是不能给敌人英雄强力伤害，而且无眩晕等效果，练级时和遭遇战都不太合适。“幽魂之犬”不能重复召唤，2级狗狗会致命一击（33～34左右伤害），3级狗狗会强化致命一击（43～44伤害）和隐形。但是狗狗攻击不够高，只能算一般的技能，而且要到3级才能算好用。终极技能“地震”不好掌握（敌我不分），还对部队无伤害，在施放中无法移动、攻击等，但用来打敌人的集中建筑是不错的主意。先知为远程攻击，所以在战斗中不容易死，用闪电链和幽魂之犬对前线部队进行支援有不错的效果。

3.牛头人酋长（热键T）。这位强大的兽族英雄战士的攻击力和生命是兽族中最高的，但其防和敏捷是最少的，即使这样他的强大依然不减！3级“战争践踏”可以使对手昏迷7秒，英雄昏迷5秒，还有75的伤害，间隔时间6秒，这意味着他几乎可以让对手近身部队无法还击。“震荡波”没有闪电链好用，要操作好很不容易。他还拥有兽族英雄中唯一的耐久光环，可以使部队在群战、逃跑、追击中有很大的优势。终极技能“重生”不需要魔力，可以使牛头人酋长死后复活，而且生命和魔力全满，对手通常会在欢呼中绝望！P

■山西 怀风

梦的艺术

我酷爱电脑游戏，但我不是一个好玩家，因为我不注重追求完美的操作技巧。

我玩游戏是为了寻找，寻找失落了许久的梦。

梦中的世界、梦中的艺术、梦中的人生，原来这一切都只是想象，而今都真切地呈现在我面前，通过屏幕、鼠标和键盘，我成了梦的主人。

我从儿时起便向往着浩淼的太空，那时我最大的愿望是看到《星球大战》三部曲。不过平心而论，除了主题曲有点味道外，“星战三部曲”很乏味，没有波澜壮阔的场景，没有感人至深的情节，没有个性鲜明的人物，吸引人的只是神秘的太空和神奇的光剑。所以欣赏过后，心中不免有很多遗憾：去哪里圆我的太空之梦呢？



2000年，我装电脑的同时拿到了划时代的即时战略大作《家园》。在进入游戏的序曲时，我被深深迷住了。那低沉、满怀沧桑的声音叙述着库申人命运的转折，然后随着上帝般庄严圣洁的音乐响起，一幅绝美的太空画卷在我面前展开，我被完全征服了。这就是我长久期待的梦境，而且比我的梦还要美丽！我怎能不投入库申人为命运、尊严的壮烈战斗中呢？

对于我来说，《家园》是一款完美的即时战略游戏。它的完美不在于现在十分流行的适于对战的种族和地图，不在于竞赛的技巧与策略。它的完美体现在它史诗般的故事、无与伦比的画面和悲壮的战斗中，体现在那令人无法自拔的音乐和氛围中，这一切都远远超出单纯的游戏范围。当我率领着库申人历尽磨难回到梦中的家园——西格拉时，我不免热血沸腾。在我看来，《家园》具有一件艺术杰作所应具备的一切：震撼心魄的美，单纯而高尚的人性，宗教般的意境、信仰和爱。

对我而言，没有哪款游戏更能让我流连忘返于它的场景中了。《家园》是真正梦的艺术！

我突然希望能有一部《家园》的电影，就用《家园》的音乐。

我曾经深陷于《终结者》沉重的恐怖与反抗中，被从地狱中走出的勇士的勇气震撼着，也沉醉于勇士的孤独中。在由痛苦和死亡构成的无尽黑暗中，只有对光明的信仰才能为高尚的灵魂指明方向。这种近于宗教的意境令我全身为之颤抖！在现实中，我只是一个懦弱的、无力与命运抗争的老百姓，而《终结者》让我体会到超越世俗的勇气和悲天悯人的情怀，由此那金属般的冰冷和重轧深入到了我的梦境中。

我从来没想到过在电脑游戏中能体验到《终结者》才有的恐惧和勇气，所以当《黑暗之刃》那令人颤栗的效果呈现在我面前时，我便陷入不可遏制的疯狂状态。为了掌握它的操作，我这个英文盲一晚上背下了200多个单词！我的勇士之梦比《终结者》更完美地展现在《黑暗之刃》当中！

《黑暗之刃》让我如此震撼，在绝境中求生存，在恶魔的腹地孤独地战斗，鲜血染红了全身；那真实而细腻的画面，出色的光与影；令人窒息的紧张感，残酷血腥的搏斗；充满艺术魅力的建筑和雕刻，风格各异而又特点鲜明的建筑场景以及“风萧萧兮

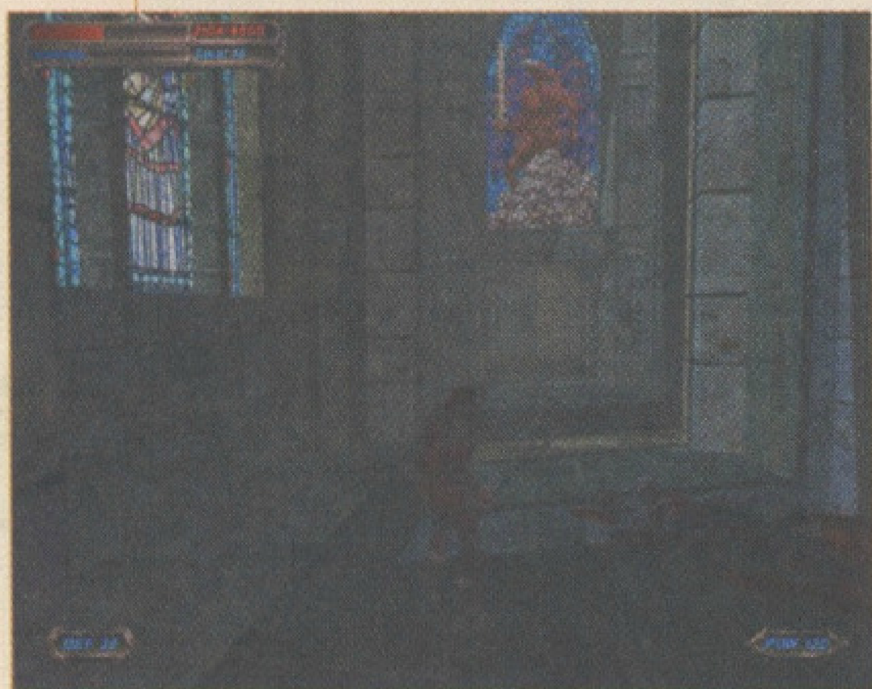
易水寒”的意境，游戏把这一切完美地融合在一起。我游历在剑与魔法的历史中，塑造着勇士的传奇，这一切比金庸和古龙的小说更有魅力！

在恐惧与勇气的较量中我度过了两个月，地狱级的难度让我备受折磨，可是我无法放弃，不到火与熔岩的深渊我心难安。可是如此沉重的游戏却偏偏有着无比精美的画面，在激烈搏斗之余，还要对充满艺术气息的场景赞叹不已。能在悲凉恐惧的氛围中给人以美的体验的游戏，在我看来仅有《黑暗之刃》。它是高雅与堕落、圣洁与黑暗、信仰与阴谋、胆怯与勇敢的对立统一，这是梦中才有的艺术之境！



《家园》与《黑暗之刃》是两类截然不同的游戏，但它们带给我的孤独感是一样的。如果让历史与未来交汇于一点，创造出虚拟的现实，我又会得到什么呢？

在《机甲战士Ⅳ》中，我扮演一位身负血海深仇的骑士。当然坐骑不是普通的马匹，而是威力强大的机甲，操纵着未来的武器装备以冷兵器时代的方式作战，这真是一种奇妙的感觉。自由驰骋于疆场上，在敌阵中穿梭来往，用激光炮和飞弹杀得对方人仰马翻，真有一种“关云长温酒斩华雄”的气概。更让我高兴的是，我不再是孤独一人，身边有了许多有情有义、同生共死的战友。他们都有着鲜明丰富的个性，有自己的音容笑貌，这种接近于电影的设计极大丰富了游戏的内涵。在战场上，我不但要奋力拼杀，还要时刻关注队友的命运。这种豪情、这种生死之谊，使这款游戏充满了人性。当然游戏的画面和场景没得说，我做梦都想不到的东西很真实地呈现在眼前，如同自己出演一部电影。



流连于这些游戏中，我有了庄周梦蝶的感觉，也许这就是我在另外一个世界里的人生。

我现在认为，只有单人的剧情游戏才能产生艺术化的效果。可是在功利主义大行其道的今天，又有几个人真正关心存在于想象中的艺术呢？所以当网络游戏、对战游戏日渐红火时，创意的匮乏就在今年E3大展上明显显现出来。有不少人质问卡马克：为什么DOOM Ⅲ 不是多人游戏？卡马克当然讲到了游戏的灵魂。只有把游戏看作是艺术，才能理解剧情在游戏中的价值；那些没有灵魂的游戏，画面即使再真实精致，也不可能调动起人们的狂热情绪。我赞同卡马克对多人游戏的评价，虽然我并不喜欢他赤裸裸的暴力哲学。



把游戏设计成一个竞技场，忽略对单人游戏进行艺术性的创造，就像是把电影改成茶话会，这将很快丧失游戏的魅力。没有了梦的艺术，像我这样的人会告别游戏。

当然我没那么悲观，为展现梦中艺术而设计游戏的人永远都不会消失。我相信，游戏这种充满想象的艺术形式，会不断实现我越来越精彩的梦想，我期待着…… P

梦的艺术



从国庆开始，一波又一波的新游戏风暴已经来到，包括《杀手Ⅱ——沉默刺客》、《无人永生Ⅱ》、《英雄无敌Ⅳ——神器风暴》、《虚幻竞技场2003》等一系列期待已久的大作。即将上市的几款游戏也都推出试玩和游戏预定的新闻，其中就包含美国艺界的FIFA2003、《极品飞车——闪电追踪Ⅱ》，微软的《神话时代》、《模拟飞行3》，《文明Ⅲ》资料片《游戏世界》等，只要不出问题，很快你就能玩到这些游戏，同时我们补丁铺也会继续跟踪和收录对应出色的升级档或修改器，尽量做到让大家满意。

■游侠补丁网 三枫

《杀手Ⅱ——沉默刺客》执行补丁

Hitman Ⅱ: Silent Assassin

可以说《杀手Ⅱ》无论是画面还是游戏设计都达到了很高的境界，动画和场景的表现几乎无可挑剔。比较游戏性而言，画面只是其次。游戏中的解谜和冒险成分比之前作更为显著，不同的关卡需要配合各种道具并利用主角的各项技能才能一一解开。此补丁只是针对部分无法运行游戏的版本，假如你能够进入游戏就无需使用此补丁了。

使用方法：复制子目录\F1t-hit2下的Hitman2.exe到游戏目录，覆盖原文件即可。

补丁效果：解决部分版本游戏无法运行的问题。

《无人永生Ⅱ》v1.1升级档

No One Lives Forever Ⅱ

首先是画面，从人物贴图和场景的表现来看已经可以和《英雄本色》相提并论了，但两者的风格并非一样，一个接近于真实，一个趋向漫画风格。在游戏设定上，《无人永生Ⅱ》可以说非常出色，突出解谜成分的关卡设计，和《杀手Ⅱ》一样需要善加利用道具，并且通过积分系统来升级人物能力。

使用方法：先使用子目录\Nolf2p下的官方升级档Nolf21.1升级，然后复制Lithtech.exe文件到游戏目录。

补丁效果：游戏升级至v1.1版，修复部分系统游戏时无法播放CD音轨的问题。

《虚幻竞技场2003》所有关卡激活器

Unreal Tournament 2003

作为《虚幻》系列的一部新作，全新改良的引擎让画面显得格外出色，其中光影效果和场景贴图尤为突出，除了画面，游戏的设定也非常引人入胜。包括死亡竞赛、组队死亡竞赛、组队夺旗等不同的游戏模式，并且其中很多游戏模式在细节上作了调整，游戏中关卡设计是一关强过一关，不同难度电脑的AI有极大区别。当然，对自己有信心的话，靠实力来完成所有关卡也不错。

使用方法：复制子目录\Unreal2003sa下的Nemesis.uvx到游戏Save目录。

补丁效果：选择此记录进入游戏可选择所有关卡。









《奇迹时代Ⅱ——巫师王座》v1.2升级档

Age of Wonders Ⅱ

虽然《奇迹时代Ⅱ》推出了最新的1.2版升级补丁，调整了不少内容，但《英雄无敌Ⅳ》的最新资料片结合了2.0版的联机功能，导致其余几款同类型的游戏都因此显得有些一蹶不振，其中也包括了《奇迹时代Ⅱ》。但是毕竟好游戏都有自己的特色，只要仔细挖掘还是可以找到不错的地方。

使用方法：先使用子目录\Aow2下的官方升级档AoW2patch_V1_2.exe升级到v1.2版，然后复制可执行文件Aow2.exe到游戏目录。

补丁效果：升级至1.2版游戏，针对游戏的平衡性进行调整，新增地图和数种怪物。

《风色幻想Ⅱ——aLIVE》（中文版）v1.05版完美升级档

从战棋改成为角色扮演类游戏，可能会让很多玩家觉得奇怪和不适应，但相信作为开发公司也有自己的道理。原本很受欢迎的《风色幻想》推出的第二集作品完全改变了原有的风格，采用全新的游戏引擎，虽然如此，《风色幻想Ⅱ》依然表现不俗，无论是画面还是游戏设定都做到了上手容易和体贴玩家的水准。唯一的缺点就是游戏Bug太多，严重的还能影响游戏进程，好在大部分Bug通过几次修正也都已解决，其余问题就相对小了许多。

使用方法：先执行子目录\Wf2105下的可执行文件WF2_105.exe升级，然后复制Windii.exe到游戏目录。

补丁效果：修正大量游戏Bug。

《模拟人生——家有宠物》无限金钱修改器

The Sims: Unleashed

可以说《模拟人生》系列之所以受到那么多玩家的认可，就是因为无限的扩展性和接近于真实生活的体验。最新版的资料片新增加了包含公园、宠物店、咖啡屋、市场等周边环境设施，你还可以到宠物商店买只小狗、小猫回家饲养，并且在工作等设定上继续加以更新和调整，为的就是让玩家拥有更加完善的“人生”。

使用方法：先进入游戏，再运行子目录\Unlishtrn下Trainer.exe即可运行修改器。

补丁效果：修改游戏金钱数量。

《最初幻想》（中文版）补丁

作为跳票了多年的作品，从最初的大为期待，到后来的逐渐淡忘，可以说在已经没什么人注意的时候，正式版却推出了。但结果看来却让人大失所望，不但画面感觉早应该淘汰，连游戏性、剧情等方面也非常老套和无聊（感谢游侠网壁虎制作并提供）。

使用方法：复制子目录\Ffcd下的可执行文件Game.exe到游戏目录即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《小狐仙》（中文版）补丁

一款养成类游戏，但结合了炼药合成、恋爱养成等多方面的故事模式，其中恋爱养成的游戏成分更适合女性玩家，因为主角是一个幻化成女人的灵狐。画面风格很有中国古典味道，但总体感觉一般（游侠网壁虎制作）。

使用方法：复制子目录\1fcd下的可执行文件Game.exe到游戏目录即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《地球时代——征服艺术》所有关卡激活器

Empire Earth: The Art of Conquest

作为资料片，游戏新增加了3个单人战役、新单位和时期，可以说加强了游戏的时间跨越度。《地球时代》作为一款3D即时战略游戏，画面表现非常出色，但也造成了配置过高和由于时间跨度太大而很难上手等问题。

使用方法：复制子目录\Myteealu下的所有文件到游戏安装目录。

补丁效果：选择此记录进入游戏可选择所有关卡。

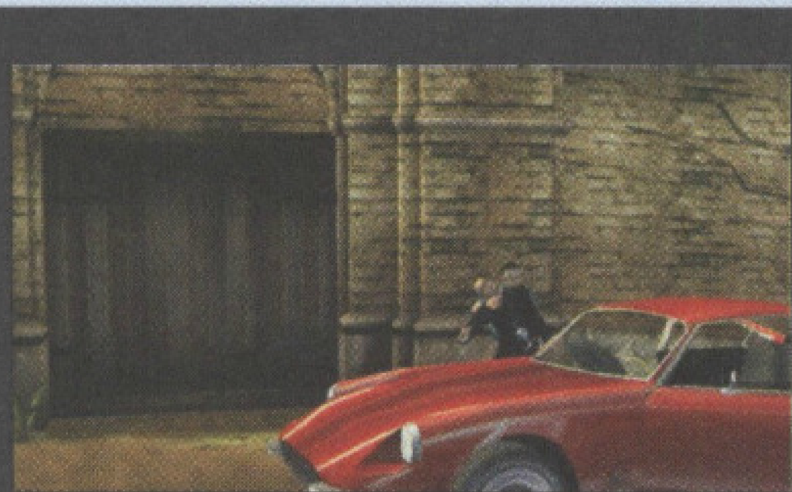
《地球时代——征服艺术》4项属性修改器

Empire Earth: The Art of Conquest

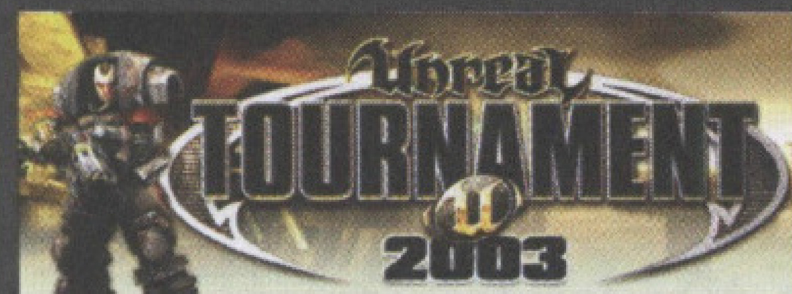
游戏难度应该算比较高，尤其是电脑的发展速度更是让你很难赶上，关卡模式中或许还能应付，但在单个战役中就很难有胜率。此修改器对应为键盘的“1～4”键，功能为无限资源、无限科技点数、降低“人口数量”（实际就是让人口看上去不增长，让你无限地造兵），最后一个就是快速建造。

使用方法：先进入游戏，然后运行子目录\Myteea1t下的可执行文件Trainer.exe即可。

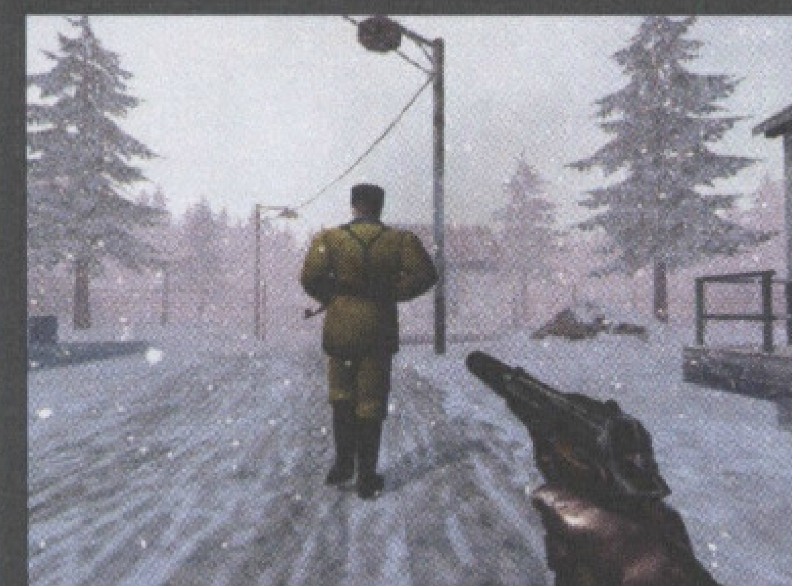
补丁效果：资源、科技点、人口、快速建造4项修改属性。











《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》v1.02a升级档

Warcraft Ⅲ: Reign of Chaos

“魔兽Ⅲ”最新的1.02a版升级档补丁主要还是针对地图编辑器，并且作了一些修正，比如新增加的游戏脚本设计源码、新的单位模板等。虽然想成为高手很难，但利用地图编辑器编辑一块让其他玩家认可或是“RPG剧情”的地图那就更加难了！

使用方法：用子目录\W3012aall下的官方升级档War3.exe升级到1.02a版。

补丁效果：游戏升级至v1.02a版，包含地图编辑器的升级。

《脱狱威龙》两项属性修改器

Prisoner of War

结合解谜和动作两大形式，并且拥有非常出色的游戏画面，可以说同样是近期值得一玩的好游戏，但人物动作相对有点僵硬，剧情也交代得不是很清楚，上手相对比较困难。

使用方法：先进入游戏，然后运行子目录\Pw2trn下的可执行文件Trainer.exe即可。

补丁效果：获得所有装备和无限时间。

《信长之野望Ⅹ——苍天录》（中文版）补丁

玩家可以选择大名以及军团长、城主等来进行游戏，再现充满权谋之术、布满荆棘和阴谋的日本战国。中文版无论是剧情、人物还是游戏设定，在文字处理上都有很高的水准。当然和其他策略游戏一样，想要从头玩到底绝对不是几天可以办得到，所以想常驻硬盘那就用这个补丁吧（感谢游侠网小旅鼠制作并提供）。

使用方法：复制子目录\Nb10chcd下的可执行文件Nobu10_Loader.exe到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

本期部分补丁将收录于《锐》2002年第12期和《大众软件CD——大众游戏》2002年第12期。本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

本期秘技由新浪网游戏世界提供。http://games.sina.com.cn/

新神奇传说3

把光标放在所选的人物上，按F6，把光标移开，再移回原处，你会发现该人物已经升级！

《文明Ⅲ》最新秘技

在和电脑的谈判中选“Gold per turn”，开出如999 999 999的天价，电脑会答应你的任何条件，甚至给你他所有的城市（首都除外）。

狙击手——复仇之路

在游戏中按下“~”开启控制台，然后输入以下密码即可：

god (0/1)：无敌模式（开关）
fullstamina (0/1)：耐力无限（开关）
invisible (0/1)：隐形（开关）
DrawPaths (0/1)：引擎路径（开关）
DrawKilledCount (0/1)：杀敌数量（开关）
DrawPostacPaths (0/1)：部分其他引擎路径（开关）

注：0为关闭，1为开启，譬如“god 1”表示开启无敌模式。

《阿玛迪斯战记》最新秘技

在战斗中，当一个角色的SP值快用完时，把身上一件装备卸下来后再重新装备上，然后再看他的SP值，又全满了（有时可能不好用，多试几次就可以了）。会恢复技能的角色则可以无限练级。

巴冷公主

在游戏中同时按下Ctrl和F12键便可开启作弊模式，然后就可以输入以下密码了：

save game：就地存盘（切记：小场景及魔王战不可使用！）
load game：读取进度
master die：自杀
enable mons：产生怪物
disable mons：没有怪物
mp full：全部队员灵动力满
hp full：全部队员生命值满
enable die：主角可死状态
disable die：主角不死状态

游戏中，人物属性使用浮点，用金山游侠修改时在要查找的数值后面加上“.”就可以了。

闪点行动——抵抗力量

在《闪点行动》1.75版中，可以将弹药库中的军火（如火箭弹、炸药、地雷等）搬上汽车，使你的汽车成为活动的弹药库，便于你随时补充弹药。具体方法及步骤如下：

1.将自己的装备放上汽车（你自己手中空了）；
2.拣苏军士兵尸体旁的武器（如AK-47）放上汽车，多拣一些放上去，数量应超过你可携带的装备数；
3.从车上取单一的武器（如AK-47）将自己装备满（这样你就没有其他武器了——或者说是其他装备被AK-47的子弹挤出）；
4.再将AK-47冲锋枪放回汽车（此时你一无所有）；
5.到弹药箱前取得你所需要的装备（如火箭弹、炸药、地雷等）；
6.回到汽车旁用重复第3、4、5步动作……如此往复，弹药库岂不是被你搬上了汽车！

最后，你可以随心所欲地从汽车上选择随身携带的武器装备了。

轩辕剑肆

铸造之前先存个档，铸造完之后在装备页面可以看到新装备（这时注意千万不要换上新装备），读取之前存的那个档，就会发现金钱、材料都没有减少，而新装备还在行囊中！

另外，还有获得无限金钱的方法：

1.根据“铸造不废材料大法”的方法先存档，进入“天书”。
2.找到“天书”里最贵的东东（一般都是兵器最贵），然后努力铸造吧（根据你自己的条件）。
3.铸造成功后，进入“装备”看一下刚才造的东东，记住只是看“一下”，千万不要装。
4.读档，再进入“装备”。现在再看看，新造的东东和材料统统都还在！赶紧拿去卖吧！

明星三缺一2002

使用键盘输入字母	功能	输入时机	备注
MJASSIGN	指定大牌	每局发牌前	互联网模式、局域网模式无效。
MJGET	摸任意牌	摸牌前	互联网模式、局域网模式无效。
MJGETDOT	点数全满	首页	——
MJWORKER	增加CREDITS	首页	——
MJALLSTAR	叫出一代人物	主选单	——
MJALLLEVEL	打开冠军争霸模式的所有关卡	首页	——
MJLOOKMJ	偷看其他三家的牌	打牌中	互联网模式、局域网模式无效。
MJWINNER	冠军争霸模式直接过关	冠军争霸模式	互联网模式、局域网模式无效。
F1键	更换打牌背景	打牌中	需要更新至MT103以上版本。
F3键	更换麻将颜色	打牌中	需要更新至MT103以上版本。
Tab键	调整游戏中每家角色资料框明暗度	——	——
空格键	电脑提示出牌	——	——

金山游侠2002

用《金山游侠》修改《风色幻想Ⅱ——aLIVE》



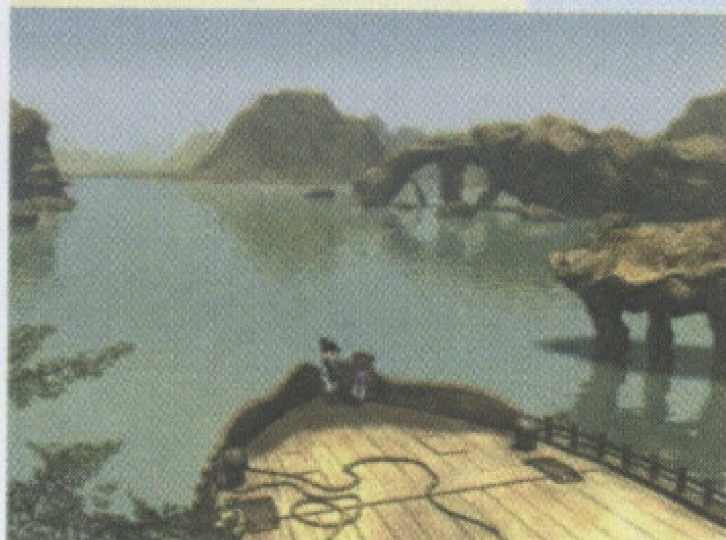
《风色幻想Ⅱ——aLIVE》是弘煜科技今年6月25日推出的中文RPG游戏，笔者在拿到游戏后就被它细致亮丽的场景所吸引。

我们拿到的这款游戏是繁体中文的，如果用户是简体中文Win98，可能不能正常显示游戏里的对话，如果是Win2000或XP的用户，可以通过控制面板中的“区域”选项，设置语言。

《风色幻想Ⅱ》里大部分数值都是动态变化的，利用游侠不好找到，但我们发现在游戏进行打斗时，像HP、MP等数值是可以找到并修改的。在游戏打斗时，按热键Num“*”弹出游侠，输入要修改的值，如莉芙的HP。可以同时新建多个查找任务，查找完后回到游戏，经过一轮打斗后，每个人的HP和MP值都会有变化，弹出游侠后在对应的任务里输入新值再查找，因为当前语言是繁体中文，所以游侠的显示像按钮的文字等会不正确，这就需要你记住每个任务对应哪个值，别乱了，一般一两次查找就能找到。像HP值一般会有两个地址，MP值一般只有一个地址，把它们都改了就行了，不要改太大，超过最大值游戏会自动改回游戏设定的最大值。游戏中，每次打斗时地址都会改变，所以这次改了下次还要再找一次。不过，最好不要老锁定值，打斗完了就要解锁，一般碰到有打不过去的Boss用这种方法比较好。



再过三个多月，那款我们已经期待了三年多的《仙剑奇侠传二》就要上市了。在帷幕拉起之前，我们现在还有最后的时间想象这款神秘续集的样子。它应该是怎样的呢？它的剧情、它的画风、它的音乐……当然，我们最关心的是：它还能像它的前代那样再次给我们带来无可重复的感动吗？



关于《仙剑奇侠传二》的最后期待

■供稿：新浪 慕容
■编辑：《大众软件》林晓

编者按：毫无疑问，“期待”是这场关于《仙剑奇侠传二》讨论的唯一主题。然而，作为一种情感，“期待”并不是单纯的，在以下的文字里我们可以感知很多色彩——谨慎、乐观、消极……也许这里很多的声音显得过于沉重，但这种审慎是完全可以理解的——谁能保证经典再前进一步不会是对自己的背叛呢？

新浪网友海原神3901

对于一部曾经深深感动过我们并开创了一个时代的极品，我们确实日夜期待着它的续作。但是有没有人想过，出续作也许会是个错误？“新仙剑”就已经证明了一些事情。所谓精品，就是游戏的各方面制作水平都远超过同时代的作品，如“仙剑”。但我无法期望“仙剑二”能做到这些。我相信“仙剑二”会是一部好游戏，可是玩家对它的要求岂会仅仅是“好”字而已？因为“仙剑”这二字背的包袱实在是太重了，这个1995年的DOS游戏甚至到现在还有很多人在机房里玩！所以说，有很多东西都是无法超越的，仙剑已经是一个神话，一个传说。我们期望看到这个传说的延续，又害怕这个传说被抹上污点，可是我们已经自觉不自觉地用传说的标准去要求“仙剑二”了。所以，我相信“仙剑二”不会令玩家满意。

新浪网友灌水小鱼

“仙剑”之所以让很多人喜欢，是因为那时候好的游戏并不多，出了一个我们就念念不忘。人总是喜欢怀旧的，就像如今还有很多人喜欢坦克大战一样。其实这和游戏好坏没有一点关系，主要是人的心啊！这就和人肚子饿的时候吃什么都像山珍海味一样。现在的游戏实在是太多了，我们玩游戏时已经少了那份来之不易的感动。所以“仙剑二”就算再好，也不会让玩家满意的。

新浪网友金牛的无痕

一般续集总是比原作差，这点我相信大家都不会反对吧。狗尾续貂的事情总是时有发生。如果原作十分出色，续作想要超过它的难度也就更大了。多年来大家对游戏的要求也越来越高，欣赏水平都提高了，所以我对“仙剑二”不抱太大的希望。因为希望越大，失望也就越大……当然我非常希望“仙剑二”能给我一个新的惊喜，我已经等了4年了。

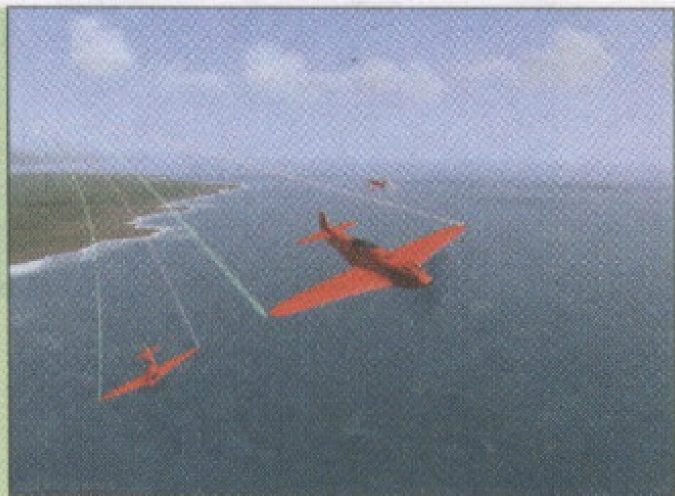
新浪网友一曲晕

当五花八门的电脑游戏层出不穷，已经令我感到厌倦时，对于“仙剑二”的期待成了我对游戏唯一的眷恋。奇迹总是在不经意间发生（期待，更多的是我们心中完美的想象），正如仙剑一代的成功让它的制作者也瞠目结舌。玩家越多的期待，对于商家就是越多的赢利。我怀疑，巨大的压力与利益所孕育出的“仙剑二”，是否能有仙剑一那样的凄美动人；我怀疑，绞尽脑汁、挖空心思拼装而成的“仙剑二”，能否有仙剑一那行云流水的舒畅淋漓；我怀疑……尽管我有一千个怀疑的理由，但都压抑不了我对“仙剑二”的热切期盼，只因为我对仙剑一的眷恋。在一遍遍仙剑乐曲的沉迷中，我痴痴地遥望着……也许期待才是最美的，这就足够了，至少还有希望。

编后语：

从2001年11月开始的《大众软件》与“新浪游戏频道”的“联合调查”栏目，已经历时1年。在这1年中，有不计其数的网友、玩家积极参与支持我们的主题讨论和调查活动，在此，我们要对他们说一声“多谢了”！回顾本栏目这一年来的话题，也许，你还会得到更多的启发。

2001年《大众软件》23期：谁是《盟军敢死队》中的“战神”？
2001年《大众软件》24期：中日三国游戏之较量。
2002年《大众软件》01期：游戏是否需要将公平进行到底？
2002年《大众软件》02期：游戏是否需要将公平进行到底（续）？
2002年《大众软件》03期：女性玩家现在喜欢玩什么游戏？
2002年《大众软件》04期：你的枪口指向何方？——关于主视角射击游戏。
2002年《大众软件》05期：单机游戏的明天。
2002年《大众软件》06期：网络游戏的魅力是什么？
2002年《大众软件》07期：给我个买正版的理由。
2002年《大众软件》08期：国产游戏的明天在哪里？
2002年《大众软件》09期：3D还是2D？
2002年《大众软件》10期：关于经典游戏的续作。
2002年《大众软件》11期：职业游戏之梦。
2002年《大众软件》12期：游戏给我们带来多少变化？
2002年《大众软件》13期：当网吧不再是游戏的天堂。
2002年《大众软件》14期：游戏的目的是什么？
2002年《大众软件》15期：魔兽一出，谁与争锋？
2002年《大众软件》16期：谁伴我度过“悠长假期”？
2002年《大众软件》17期：《秦殇》留给我们什么？
2002年《大众软件》18期：什么是RPG？
2002年《大众软件》19期：网络游戏中的“经济危机”。
2002年《大众软件》20期：“韩流”澎湃纵横谈。
2002年《大众软件》21期：关于《仙剑奇侠传二》的最后期待
更多发言请到http://games.sina.com.cn/guancha/hotdot/hotdot.shtml查看。



sfq：热爱飞行模拟游戏的玩家请到这里来！

特别是玩IL-2的！中国飞行模拟组织战术飞行联队地址：http://www.cfso.org/il2/，或者是中国飞行模拟组织本部：http://www.cfso.org/main.htm。

OP：哦？这里可以做广告的么？热爱美少女养成的玩家到这里来，我家的地址是：HTTP://WWW.XX@#$X.COM.CN……

关于游戏这个问题……

聊天室OP（管理员）：生铁

迪马：《无冬之夜》某经典场景实录

巫师塔第9层。

“大帅哥啊，救救我吧。你是我苦海中的明灯，我需要你的关怀、你的指引、你的拯救……只要你把那4支火炬打碎，你的头像将会变成金色，并且……”尸巫滔滔不绝。“够了！”我不耐烦，“只要你不以身相许，我就答应救你！”说罢，我打碎了一支火炬。一个巨人骨怪出现了，我立刻使用“驱散亡灵”，想不到对那混蛋无效，同样想不到的是那尸巫居然跑了出来……

天，他刚才不是说无法冲破这个魔法封印的吗？怎么我一个三脚猫水平的“驱散亡灵”就让他功力大增？据说人在面临危机的那一瞬间能够激起身体潜能，做出一些连自己也无法想象的事情。人可以，尸巫也可以，真可惜，赶不上这次的诺贝尔生物奖了。但我坚信，这个发现绝对可以让我领取双份奖金！

OP：呵呵，通常我们总说“玩游戏、玩游戏”，但结果是被游戏玩。如果我是游戏开发者，我挺怕这样的玩家的。

林飞宇：富有内涵的游戏

席德·梅尔的文明Ⅱ是20世纪最经典的游戏之一。文明Ⅱ的科技树实际上就是一本百科全书，当年我打的版本是初级汉化版，就是科技的名称汉化了，内容没有汉化。我抱了英汉字典把所有科技内容全部翻译出来，这次疯狂行动给我带来了丰厚的回报，我的英语、历史、地理、物理、化学各方面的水平都远远超过当时的同学，尤其是英语、历史和地理水平。文明Ⅱ和大航海时代Ⅱ是我的永久珍藏……

OP：嗯，有些老玩家总是说这个游戏好那个游戏好，这并非因为矫情，而是因为……这些游戏真的只是靠游戏本身来吸引你的。她们很纯粹，也很高傲，又蕴涵着体育精神，而且她们的胸怀是宽广的，前提是你决定走进她们的内心。

王洋涛：魔兽Ⅲ三大无奈英雄

1.暗夜族恶魔猎手：“每当潮水般的敌人涌上来时，那些家伙就冲我摆摆手，我就得像猎狗一样冲上去拼到死……”

2.亡灵族巫妖：“大爷辛辛苦苦升了6级，你们就让我烧树玩吗？”

3.兽族牛头酋长：“把我整得那么丑，也给我一够酷的技能呀，起码混上一酷字儿吧！”

理由？玩过魔兽的人都知道。

OP：真不知道BLIZZARD人是怎么想的，大概是吃太多肯德基，脑子里也进了些激素吧。



布查拉迪：你属于哪个级别的玩家？

菜鸟级

我是从轩辕剑叁开始玩RPG的。
我只玩中文游戏。
欧美游戏我爱玩大菠萝和英雄无敌。
游戏机上的游戏比电脑差远了。
联机我喜欢CS。
我知道EA和暴雪。

中鸟级

我是从仙剑开始玩RPG的。
我也玩英文游戏。
我觉得博得之门是经典中的经典。
游戏机上的KOF和FF不错。
联机时我喜欢星际和回忆红警时代。
我知道大部分著名游戏公司。

老鸟级

我不会忘记轩辕剑贰和疯狗咬猫拳。
我经常玩英文游戏，也尝试玩日文的。
魔法门6是我心中的经典，
Westwood除了C&C我还有凯兰迪亚。
游戏机上MGS、FF、DQ、WE、VR……都太棒了。
联机当然C&C、魔兽2。
我知道那些著名制作人。

骨灰级

我玩大宇最早的RPG妖魔道。
虽然创世纪8失败，但7代还在我心中。
常常想起连蒙带猜打穿“光明与黑暗”的快乐时光。
街霸上苏联大汉的旋风巴掌能破大警的火龙穿。
94年我最兴奋的是电软脱胎，
95年我最高兴的是大软出笼。
联机？DOOM好像可以联吧？
我想当游戏制作人。

OP：……无言以对。游戏业同样是个不断发展无情淘汰的流行行业。新玩家们会以自己的实际行动对老玩家们说——现在是我们的天下啦，你们滚远些吧！



游戏ING

晶合实验室 生铁

上一次写榜评已经不知道是什么时候了，提起笔来颇有一种物是人非的感觉。亲爱的读者，当你们的林晓姐姐在走廊里把我拦下时，我很郑重地接受了这个任务。因为“写榜评”在我眼里一直是件极其光荣的事，是在我当实习记者时想写都没有资格写的，不像现在单位里的新同志，很幸福地就可以拥有这个栏目的话语权。

话就到这里打住，否则有人该怪我摆老资格了。不知道最近你在玩什么游戏呢？看了看本期的榜单，我也想问自己这个问题。我正在玩的游戏有……光荣公司的《三国志Ⅶ》。我借助编辑器和Photoshop把里面的很多人物头像都改得面目全非啦，修改的乐趣真的不亚于游戏本身。当然了，游戏本身也很有趣，感觉是在读一本互动的小人书。

我还玩Digital Illusion公司开发的MOTORHEAD，它可以说是我这辈子最喜欢的游戏了。我很难解释我对它的爱，就好像我的硬盘里依然留着《辐射Ⅱ》和《霸王的大陆》，但它们的好，是来自外界的，是别人才华的结晶。而MOTORHEAD的那种触觉是来自我灵魂深处，我知道我身体内部的某些部分就生活在那游戏之中。从两年前这个公司就宣布它的第2代产品将于今年秋季出现在PS2游戏的发售榜上，如今我买了PS2，这个产品却没有了下文……颇为戏剧性的是，我突然发现最近在编辑部里流行的一款游戏是这家公司开发的，它的名字叫BattleField 1942。我感到很有点负气，有种被承诺后又被欺骗的感觉。不过也还好了，繁忙的工作不容许我为这事花太多心思。

其它游戏我还玩什么呢？无非是一些FC的模拟器游戏。说到这个，我想考大家一个问题，谁知道在FC红白机上有几款游戏是根据史瓦辛格的同名电影改编的？如果谁列举出的名字比我知道并通关过的多，我一定请你吃饭——当然，你也要有证据我才信的啊。我是认真地说。



《文明Ⅲ》、《英雄无敌Ⅳ》、GTA3和《明星3缺1》也是我机器中的长驻户。说它们是“长驻户”，是因为我喜欢玩而没有时间玩。实际上，生铁最喜欢的游戏类型还是第一人称射击的，我正在积极攒钱，准备在DOOMⅢ上市时升级自己的主机。DOOM系列也是我最喜欢的游戏之一。嗯，好啦，不和读者罗嗦这些啦，毕竟大家要看的是榜评。

自从编辑部煞费苦心地把龙虎榜上“最喜欢的”游戏改为“正在玩的”游戏之后，“仙剑”终于让出了它的王座，但很快被另一个家伙所长期霸占了，它就是《反恐精英》。这游戏确实是好，还是我最早在编辑部提倡推广的（但没成功），但什么游戏再好玩，也该有个反胃的时候。之所以广大人民群众选择了它，纯粹是因为它能比甩扑克更方便消磨时间罢了。

接下来是一个大赢家的三款产品——《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》（第2名）、《星际争霸》（第3名）、《魔兽争霸3》（第14名）。但这还不算什么，起码是一家公司完全不同的三款产品。可还有一个系列同时上榜的，这你信么？它们是大宇公司的《轩辕剑肆》（第4名）、《轩辕剑叁外传——天之痕》（第6名）、《轩辕剑叁》（第16名）。这不是什么好事，毕竟“百花齐放才是春”。

在入榜的4款网络游戏中《传奇》、《石器时代》和《魔力宝贝》的名次起伏也很大，《疯狂坦克2》则是第一次上榜。我再不抽出些时间玩玩网络游戏，就真的要落伍了。不少同事都给我推荐《魔力宝贝》，但我还是想等《无尽的任务》推出后再开始玩，毕竟它曾导致某个美国少年用猎枪打飞了自己的大半个脑袋。

至于其他中文游戏么，《秦殇》上榜一个月，就很快由15名攀升到了第9名，而《剑侠情缘外传——月影传说》作为一款已经推出一年的老作品，虽然本期投票数增加了26票，但仍然排在第20位。

说到这里还是想说说电视游戏。如今PS2上的两款大作GTA3和Silent Hill 2都已移植到PC上了，机器配置好的朋友不妨装上玩玩，毕竟除网络游戏之外，我们还有很多可以玩的游戏。有许多死硬的电脑玩家认为电视游戏提不上档次，属于大众娱乐，节奏快、热闹，但没有深度。这看法可是有点偏颇，电视游戏仍然保持着最初的传统——尽可能强的游戏性，在可玩性上与电脑游戏不在一个层面上。而且，电视游戏的排行榜上决不会出现被一两家公司的作品独占的情况。金牌游戏机软件开发商的数量相当多，随便就可以说出SQUARE、SEGA、NINTENDO、CAPCOM、NAMCO、KONAMI、TECMO、BANDAI等等等等，而不像电脑游戏，想来想去只有BLIZZARD、大宇那么几个。

当然，话说回来，玩游戏只是为了消遣，而不是让你为自己机器的配置懊恼；不是为了让你去逼迫家人掏钱买PS2；更不是让你对之上瘾并冲动地开枪击碎自己的颅骨；你完全可以去玩玩……比如……《英雄无敌Ⅰ》？目前我们的老编辑Cross正在玩那个游戏呢，呵呵。

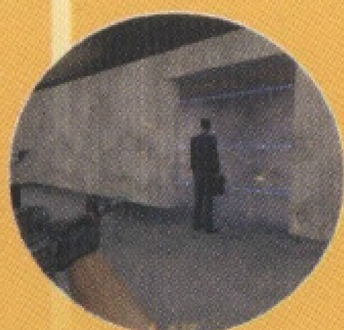
2002年9月幸运读者

吉林省九台市 杨锐锋	山东省胶南市 王本涛
辽宁省丹东市 张耀阳	甘肃省白银市 马宗灵
河南省平顶山 冯刚	江苏省江阴市 李晓光
黑龙江哈尔滨 王曦	湖北省武汉市 赵刚
陕西省西安市 万欣	北京市丰台区 刘川江

本期奖品为游戏软件《小李飞刀》1套。

GAME

龙虎榜——我正在玩的游戏



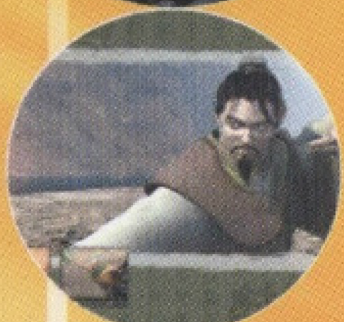
1 半条命——反恐精英
○ 1155票 出品：SIERRA
发行日期：2001年 国内代理：奥美
千万别小瞧女生的实力！ 江苏 朱红



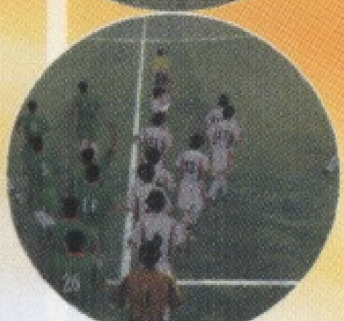
2 暗黑破坏神 II ——毁灭之王
○ 762票 出品：BLIZZARD
发行日期：2002年 国内代理：奥美
登天也比凑圣物easy。 四川 江蓝晶



3 星际争霸
○ 569票 出品：BLIZZARD
发行日期：1998年 国内代理：奥美
口水比子弹威力还大。 陕西 刘乐



4 轩辕剑肆
NEW 533票 出品：大宇
发行日期：2002年 国内代理：寰宇之星
一旦拥有，别无所求。 贵州 冯婷婷



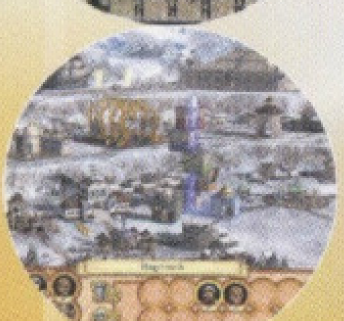
5 FIFA2002
↓ 411票 出品：EA
发行日期：2001年 国内代理：美国艺电
比参与更重要的是夺取胜利！ 湖北 王楠



6 轩辕剑 III 外传——天之痕
↑ 407票 出品：大宇
发行日期：2000年 国内代理：育碧软件
Only you! 山东 黄涛



7 传奇
↑ 360票 出品：ACTOZSOFT
发行日期：2001年 国内代理：盛大网络
升级长久远，PK永相伴。 山东 郭积昕



8 魔法门英雄无敌IV
↓ 349票 出品：3DO
发行日期：2002年 国内代理：第三波软件
英雄永远是无敌的。 海南 陈若



9 秦殇
↑ 332票 出品：目标软件
发行日期：2002年 国内代理：第三波软件
我喜欢，因为我喜欢找错别字。 山东 韩林



10 魔力宝贝
↓ 267票 出品：网星艾尼克斯
发行日期：2002年 国内代理：晶合时代
魔力，爱你需要理由吗？ 北京 刘彬

排名	游戏	变化	票数	出品	发行日期	国内代理
11	2002世界杯	↓	234票	EA	2002年	美国艺电
12	大富翁6	NEW	213票	大宇	2002年	寰宇之星
13	新绝代双骄叁	↑	183票	宇峻科技	2002年	寰宇之星
14	魔兽争霸 III	↓	173票	BLIZZARD	2002年	奥美
15	新仙剑奇侠传	↓	171票	大宇	2001年	中青旅创先公司
16	轩辕剑 III	○	161票	大宇	1999年	晶合时代
17	石器时代	↓	155票	JSS	2001年	华义国际
18	三国赵云传	↓	150票	第三波软件	2001年	第三波软件
19	疯狂坦克2	NEW	146票	CCR&GV株式公司	2002年	盛大网络
20	剑侠情缘外传——月影传说	○	127票	金山西山居	2001年	金山软件

注：游戏发行日期以官方正式发行日期为准，本期游戏榜单信选和网选截止日为2002年10月26日。
网选地址：topten.popsoft.com.cn/topten/default.htm。

邮发代号：82-726

ISSN1007-0060

刊号：